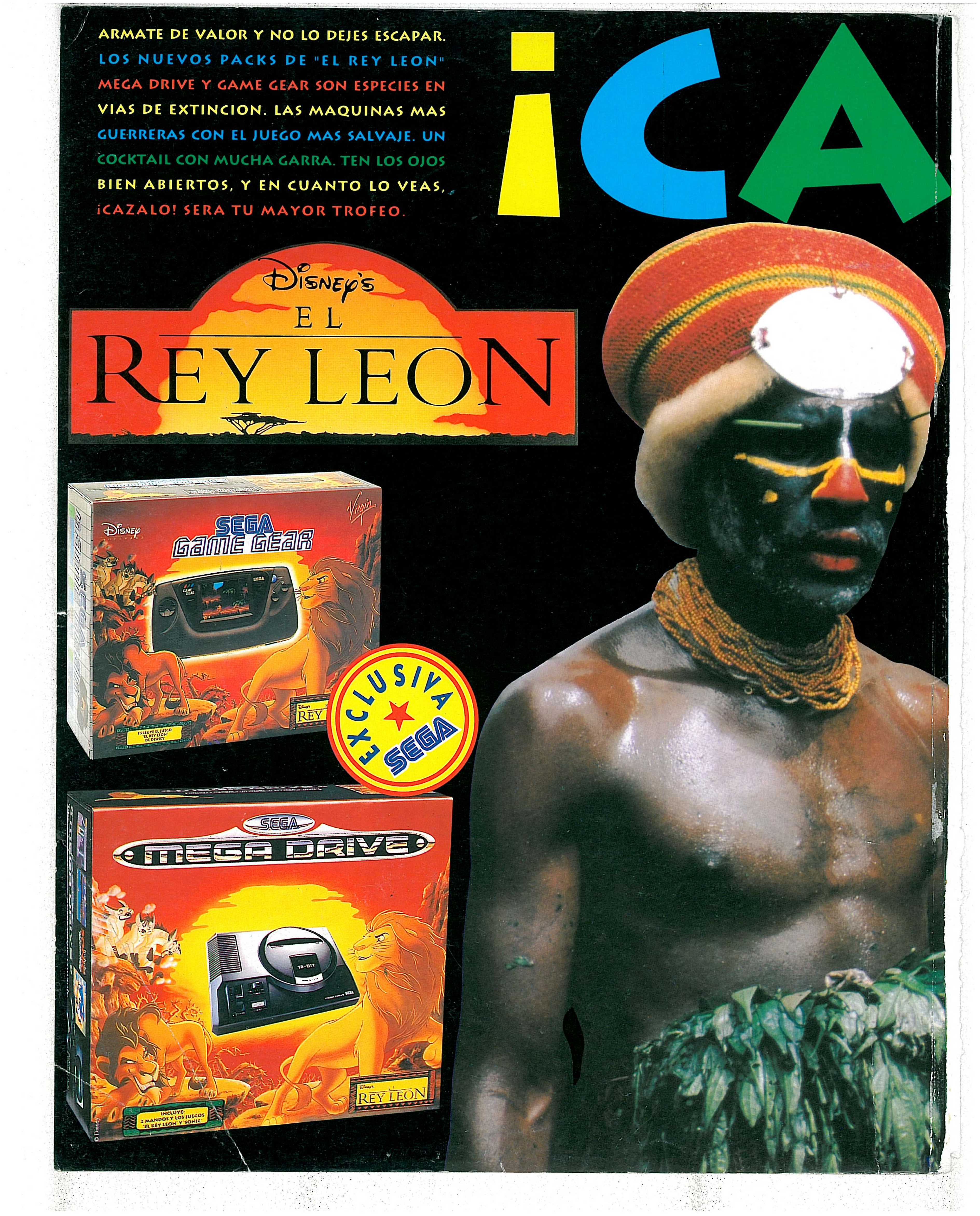
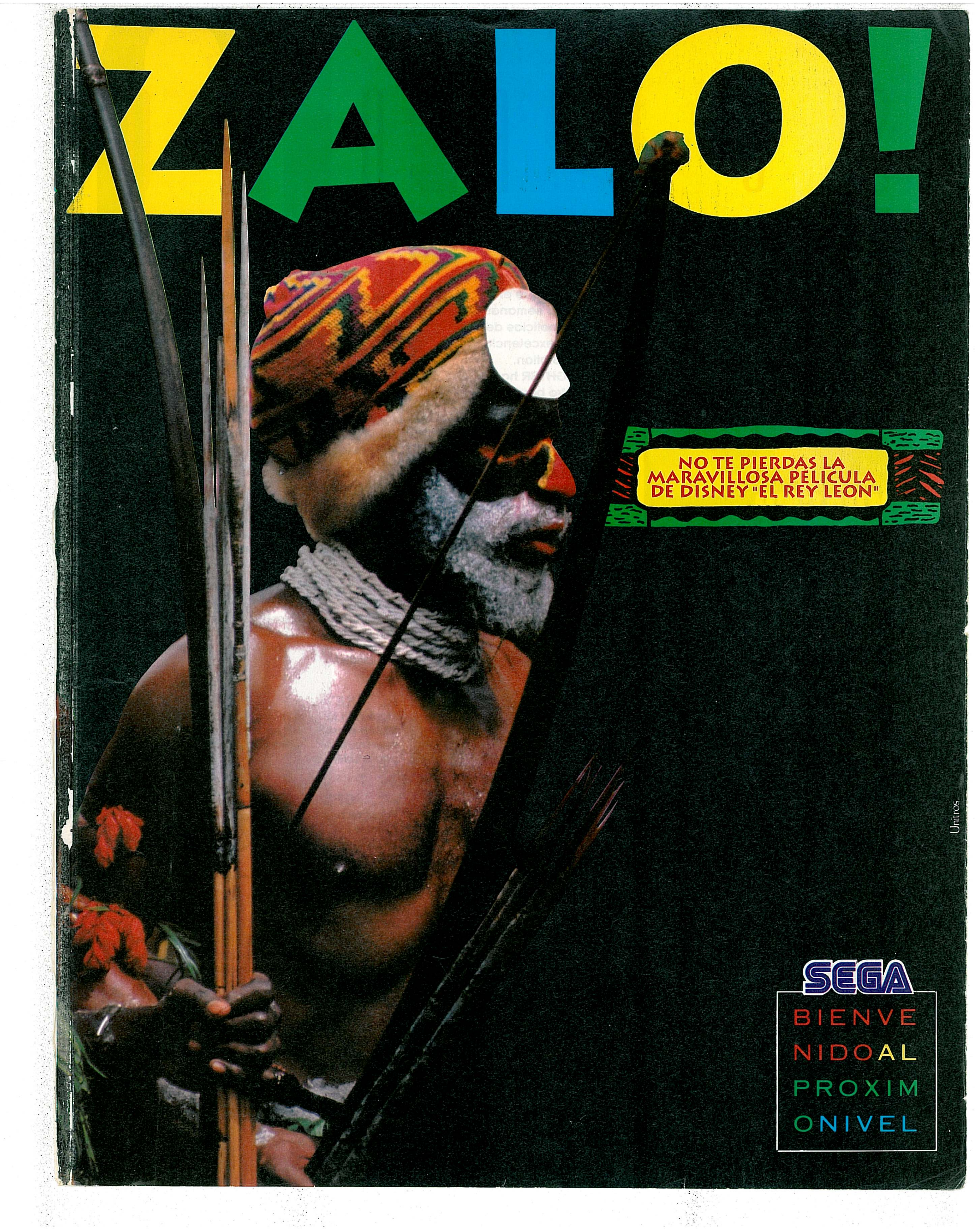

SUPER JUEGOS
Nº 33 ● ENERO 1995 ● 350 PTAS.
GRUPO ZETA
DESDE JAPON
MADE IN SATURN
SUPERPREVIEWS
Super Punch Out
REVIEWS
Cannon Fodder
Space Harrier
GAME MASTER
Super Street Fighter II Turbo (3DO)
Virtua Fighter
IMPACTO CUBICO
SEGA ♦ NINTENDO ♦ SONY ♦ 3DO ♦ ATARI ♦ CD-i ♦ NEC ♦ CD32 ♦ NEO GEO
00033
8 420565 037006


ARMATE DE VALOR Y NO LO DEJES ESCAPAR.
LOS NUEVOS PACKS DE "EL REY LEON"
MEGA DRIVE Y GAME GEAR SON ESPECIES EN
VIAS DE EXTINCION. LAS MAQUINAS MAS
GUERRERAS CON EL JUEGO MAS SALVAJE. UN
COCKTAIL CON MUCHA GARRA. TEN LOS OJOS
BIEN ABIERTOS, Y EN CUANTO LO VEAS,
¡CAZALO! SERA TU MAYOR TROFEO.
¡CA
Disney's
EL
REY LEON
SEGA
GAME GEAR
INCLUYE EL JUEGO "EL REY LEON" DE DISNEY
EXCLUSIVA
SEGA
SEGA
MEGA DRIVE
REY LEON
INCLUYE: 2 MANDOS Y LOS JUEGOS "EL REY LEON" Y "SONIC"



ZALO!
NO TE PIERDAS LA MARAVILLOSA PELICULA DE DISNEY "EL REY LEON"
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros

SUMARIO

ENERO 1995

33

EN PORTADA



La nueva generación de consolas ya ha llegado. Sega Saturn ha sido la primera, y seguramente que en las próximas semanas tendremos noticias de su rival por excelencia: Sony PlayStation. VIRTUA FIGHTER ha sido nuestro bautismo inicial con las nuevas tecnologías. No ha defraudado lo más mínimo, ya que su potencial lúdico es indiscutible. Es realmente complicado el poder transmitir con imágenes la increíble experiencia vital que supone enfrentarse a polígonos moviéndose a una velocidad endiablada. Una maravilla de la técnica que ve la luz en Japón y que en breve tendremos entre nosotros.



PUNCH-OUT

Aquel viejo arcade de los salones recreativos está en camino. Los poseedores de una *Super NES* que se preparen para disfrutar de lo lindo con los sprites gigantescos que hicieron famoso a este genial programa pugilístico.





KNUCKLES

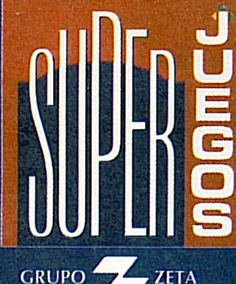
Se veía venir. Después de SONIC & KNUCKLES todos confiábamos en que este fantástico Echidna rosado iba a protagonizar un cartucho en solitario. *Mega Drive 32X* ha sido la consola elegida para tan solemne evento.



SUPER PREVIEWS

REVIEWS


Metro
metropolis



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López** y **José Sanclemente Sánchez**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director Editorial: **Pedro de Frutos**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez**
Redactor Jefe: **Marcos García**
Edición: **Juan José Martín Sanz**
Redacción: **José Luis del Carpio** (jefe de sección), **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol** y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V.** (maquetación) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez España**
Colman López (tratamiento de imagen)
Portada: **Raúl Martín**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: **F. Javier López López**
Director Gerente: **José L. García Yáñez**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Félix P. Trujillo**
Controller: **Josefina Agüero**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: **José Manuel Sánchez Ruiz**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

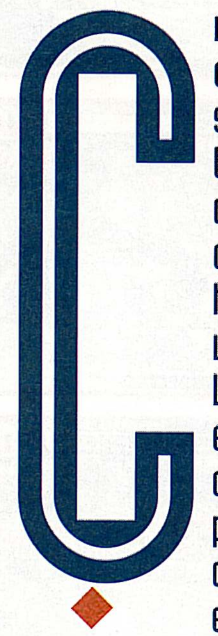
Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

CARTA DEL DIRECTOR



Cuando un año comienza, quien más o quien menos hace examen de conciencia y promete votos, que muy difícilmente cumple, metido siempre en la rutina y en el ambiente tradicional. Un nuevo año, con todo lo que de regeneración supone, conlleva propósito de enmienda que suele quedarse únicamente en propósito, y nunca en acto de contrición total. Sin embargo, este nuevo 1995 que ahora debuta lo hace con las intenciones habituales de cada mes de Enero, y con unas expectativas redobladas.

La historia, cíclica siempre, nos depara una inyección importante en el sector. Una revolución que vislumbramos, pero que no sabemos a ciencia cierta anunciar ni cómo, ni dónde ni cuándo. El cómo, posiblemente, sean los aparatos multimedia donde los vídeojuegos ocuparán un lugar preeminente; el dónde, vaya usted a saber; y para el cuándo disponemos de una guerra de cifras que son tan distantes como las que se nos ofrecen por los distintos sectores en una jornada de huelga. Todas las impresiones apuntan al tercer trimestre, pero las fechas son meramente orientativas.

Es innegable que hay una revolución pendiente, y algún historiador dijo que para que una revolución triunfe rápidamente, ha de ser cruenta. ¿Quién o qué saldrá herido de muerte con los mihuras

A UN AÑO VISTA

PEDRO DE FRUTOS

anunciados para finales de 1995? Es impredecible. Lo que sucede es que las nuevas técnicas y la reducción de costes, unido a la explosión del CD—ROM, hace posible y nos obliga a un cambio radical en nuestros usos. Seguramente, seremos nosotros quienes, al final, tendremos la palabra, porque la oferta será variada y no sería bueno entrar en una guerra de incompatibilidades que, a la postre, nos obligaría a tener en nuestros hogares aparatos no operativos, con el consiguiente coste económico que ellos supondría para las siempre maltrechas economías familiares. Las alianzas estratégicas entre los grandes invita a pensar en una compatibilidad lógica y, aparentemente, quien no se suba al carro se quedará descolgado, a no ser que se convierta en líder indiscutible. La respuesta será dentro de doce meses, cuando comience 1996 que, además, será el año bisiesto número 499 de nuestra era. Casi nada.

NOTICIAS

SAMURAI SHODOWN para la 16 bits de Sega

El mítico juego de **Takara, SAMURAI SHODOWN,** podrá ser disfrutado por los usuarios de ***Mega Drive*** a partir de los primeros meses del 95. Como recordaréis, este extraordiario título de recreativas fue posteriormente versionado para ***Neo Geo*** y, hace escasas fechas, para ***Super Nintendo***. La esperada conversión para los 16 bits de **Sega** contará con nada menos que 24 megas, 11 luchadores (todos menos Earthquake), un gran tamaño y definición en los personajes y toda la espectacularidad de sus ataques especiales. En nuestro próximo número os ofreceremos una completa preview de este excelente juego de lucha.







Esta extraordinaria conversión del mítico SAMURAI SHODOWN tiene 24 megas, once luchadores y una extraordinaria definición de todos los protagonistas. Además, las magias de los luchadores tienen una espectacularidad impresionante. Sin duda, estamos ante uno de los grandes lanzamientos para el año 1.995.

AM2 regresan con VIRTUA FIGHTER 2 y VIRTUA COP.

Sega y AM2, el equipo programador de maravillas lúdicas de DAYTONA USA y VIRTUA RACING, regresan al competitivo mercado de las recreativas con dos nuevos y espectaculares títulos: **VIRTUA FIGHTER 2** y **VIRTUA COP.**

La segunda parte del popular juego de lucha sigue las pautas que consagraron a su antecesor, es decir, unos maravillosos gráficos vectoriales, unos impecables efectos zoom y unas extraordinarias rotaciones.

Además, este lanzamiento añade dos nuevos personajes (Lion y Shun), inéditos movimientos ejecutados por cada luchador , *texture mapping* y una mayor brillantez en el tratamiento de todos los escenarios.

VIRTUA COP es un impresionante shoot'em up de acción trepidante, que emplea de una forma increíble técnicas como zoom inteligente o gráficos vectoriales.











Chiquito de la Calzada challenge

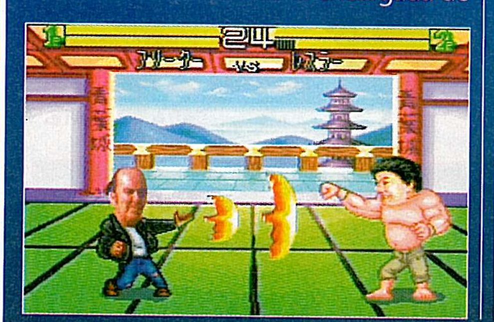
Los rumores que corrieron en el ECTS de Londres por fin se han confirmado. Chiquito de la Calzada, el popular humorista de **Antena 3 Televisión**, va a protagonizar un videojuego bajo el nombre de **CHIQUITO DE LA CALZADA CHALLENGE**. La compañía española **Urbis Entertainment** ha sido la encargada de convertir en videojuego las locas aventuras de este singular personaje televisivo.

El género elegido para la ocasión ha sido el beat'em-up, ya que el argumento trata sobre las vicisitudes que le ocurren a Chiquito en el viaje desde su casa al estudio de grabación del programa *Genio y Figura*.

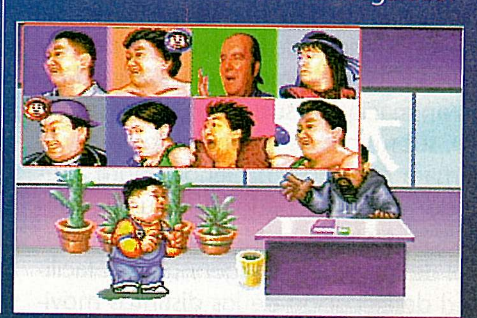
Los fanáticos del humorista encontrarán en el videojuego todas las poses que le han hecho famoso, junto con sorprendentes digitalizaciones de voz que incluyen sus famosas frases del estilo de ¡te das cuen!, ¡comor!, ¡no puedo!, ¡finstro vaginar!!, ¡relájate!, o ¡por la gloria de mi madre!

Varios modos de juego, magias hilarantes, la inclusión de golpes definitivos llamado *fistrolities* y una banda sonora sacada de su Bolero Mix, son las virtudes de un cartucho que será presentado oficialmente el 28 de Diciembre en formato ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***.

En rigurosa exclusiva, os mostramos las primeras pantallas de un lanzamiento que causará furor durante las próximas fechas. El éxito de **CHIQUITO DE LA CALZADA CHALLENGE** está asegurado.







Virtual Boy, el nuevo sistema de Nintendo

La compañía nipona **Nintendo** presentará en el «SHOSHINKAI SOFTWARE EXHIBITION» su primer sistema de realidad virtual desarrollado y producido para uso doméstico. *Virtual Boy* es un aparato basado en un microprocesador RISC de 32 bits que utiliza dos expositores LED (diodo de emisión de luz) de alta resolución y un *mirror scanning* que reproducen una experiencia en 3D imposible de percibir en una televisión convencional o en pantallas de cristal líquido.

El diseño elimina cualquier tipo de estímulo externo, sumergiendo a los jugadores en su propio universo de imágenes de alta resolución sobre un fondo negro intenso. Este sistema portátil, que no se conecta al televisor, funciona con pilas o con un adaptador especial. *Virtual Boy* saldrá a la venta en el mercado japonés en Mayo del 95 y su precio de venta recomendado rondará las 25.000 pesetas. Aunque no se conocen aún sus nombres, **Nintendo** tiene previsto acompañar el lanzamiento con tres títulos y producir una media de tres juegos cada mes. Según cálculos efectuados por sus reponsables para el primer año, el nuevo sistema puede alcanzar en Japón unas ventas cercanas a los tres millones de unidades. Impresionante.

Virtual Boy es un mecanismo basado en un microprocesador RISC de 32 bits que utiliza dos expositores LED (diodo de emisión de luz) de alta resolución y un mirror scanning, que reproducen una experiencia en 3D imposible de percibir en una televisión convencional o en pantallas de cristal líquido. Este aparato puede alcanzar en Japón los tres millones de unidades vendidas.

ILLUSION OF GAIA de Super Nintendo en castellano

ILLUSION OF GAIA para ***SNES***, uno de los RPG más populares y vendidos junto a sagas como ZELDA, FINAL FANTASY y DRAGON QUEST, será el primer juego de rol traducido íntegramente al castellano. Este cartucho de 16 megas es la segunda parte del asombroso SOUL BLAZER y sus textos en castellano estarán completos para mediados de Abril del año que viene. A partir de dicho mes, estará completa su producción (en su traducción se tardará dos meses), y ya podrá adquirirse en nuestro país aunque es posible que salga bajo otro nombre.





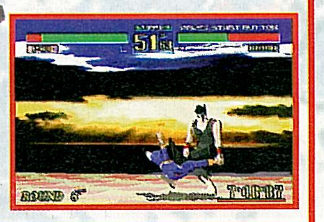
VIRTUA FIGHTER

Sega ha lanzado en Japón el espectacular **VIRTUA FIGHTER** para *Saturn*. El grupo responsable de la programación ha sido **AM2**. La impecable línea seguida por la compañía japonesa parece augurar un excelente cartel de producciones para su nuevo sistema, tal y como demuestra este gran título. La espectacularidad de los combates de **VIRTUA FIGHTER**, gracias a la suavidad de las animaciones, sus ocho escenarios en 3D, sus rutinas de luz en tiempo real y la cámara rotando y haciendo zoom alrededor de los luchadores, es una experiencia difícil de olvidar. El sencillo control de los ocho protagonistas y la facilidad de ejecución de los distintos movimientos contribuyen a elevar aun más la tremenda calidad de este primer lanza-



AKIRA

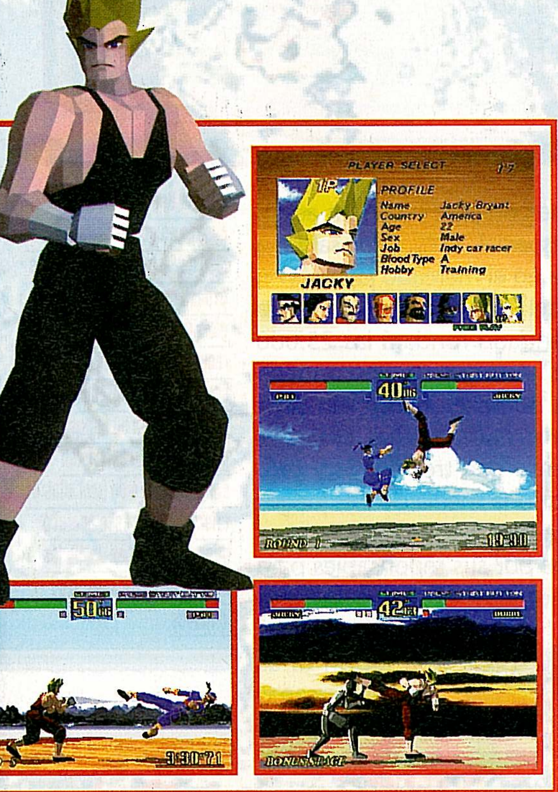
SE COMENTA QUE ESTE APUESTO LUCHADOR ES PARIENTE LEJANO DE RYU, PERSONAJE DE SFII. EL CARISMA QUE DESPRENDE ESTE LUCHADOR LE AYUDARA A GANARSE LAS SIMPATIAS DEL PUBLICO EN CADA COMBATE.





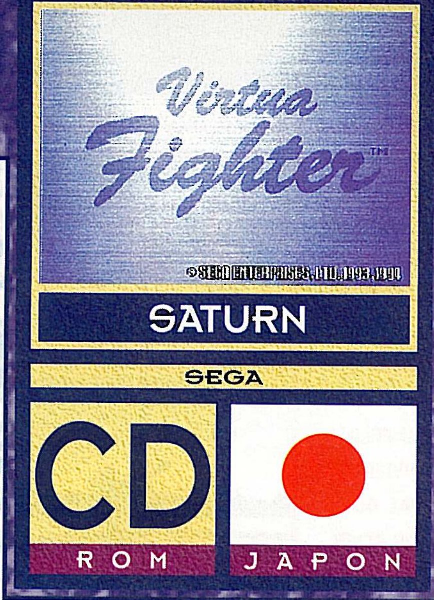
JACKY

PROVIENE DE LA MISMA ESCUELA QUE LA BELLA SARAH. ESTE DATO PODRÉIS CONTRASTARLO POR LA SIMILITUD EXISTENTE ENTRE SUS METODOS DE LUCHA. NO TIENE UNA DE LAS PERSONALIDADES MAS CARISMATICAS DEL TATAMI, AUNQUE SIEMPRE RESULTA MUY PELIGROSO.



MODALIDADES









JEFFRY

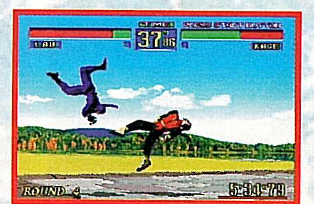
UN MUSCULOSO ABORIGEN AUSTRALIANO CON UNA IMPRESIONANTE FORTALEZA. ES UN AUTENTICO EXPERTO EN LA LUCHA CUERPO A CUERPO. EN ESTA MODALIDAD DERROTA FACILMENTE A SUS RIVALES.



KAGE

NO PODIA FALTAR EN ESTA CITA UN MISTERIOSO GUERRERO NINJA, Y KAGE CUMPLE A LA PERFECCION SU PAPEL. SU RAPIDEZ Y SU TOTAL AUSENCIA DE ESCRUPULOS LE CONVIERTEN EN UN ENEMIGO PELIGROSO.

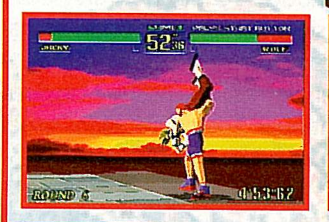


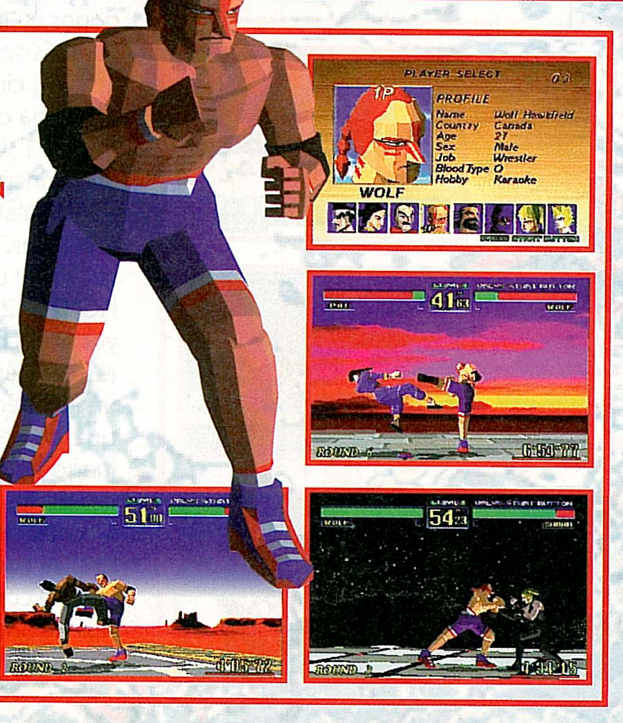




WOLF

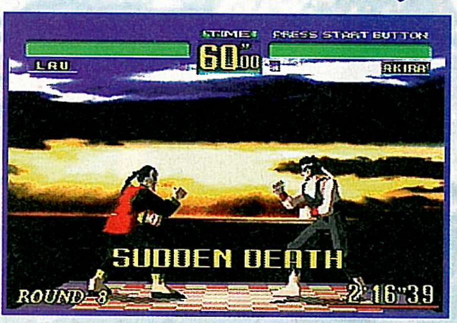
ABANDONO LOS POPULARES COMBATES DE LUCHA LIBRE EN ESTADOS UNIDOS PARA INSCRIBIRSE EN ESTE PRESTIGIOSO TORNEO. LAS LLAVES APRENDIDAS DURANTE LARGOS AÑOS RESULTARAN MORTIFERAS PARA SUS CONTRARIOS.

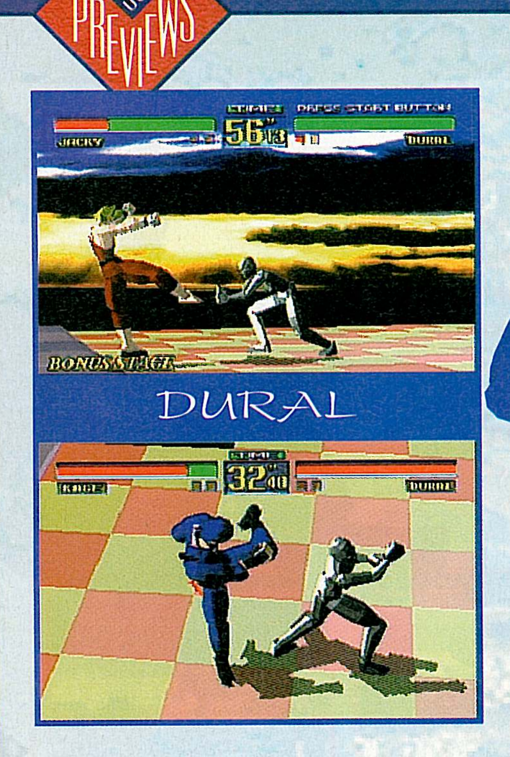




miento para **Saturn**. Los componentes de **AM2** han necesitado seis meses para conseguir tan brillante resultado. Han aprovechado al máximo las posibilidades 3D de la última consola de **Sega** para obtener un producto casi idéntico al arcade original. Gracias a brillantes rutinas gráficas se ha suplido la ausencia del procesador CG1, que generaba 1500 polí-

MUERTE SUBITA

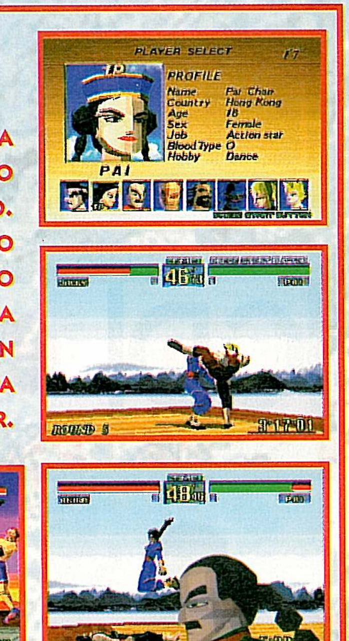






PAI

ESTA DELICADA JOVENCITA ES LA HERMANA DE LAU. DE EL APRENDIO LA TECNICA DE LUCHA KENPO. AUNQUE SUS GOLPES NO RESULTAN DEMASIADO CONTUNDENTES, SU FELINA AGILIDAD LA CONVIERTEN EN UNA RIVAL DURA DE ROER.

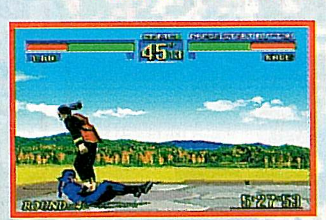






LAU

ESTE RECIO COMBATIENTE, DE ROSTRO SERIO Y PARCO EN GESTOS, ES CONOCIDO POR SU EXTREMADA CRUELDAD. REVENTAR EL ESTOMAGO DEL CONTRARIO CUANDO YACE EN EL TATAMI, ES UNA DE SUS AFICIONES PREFERIDAS.







SARAH

ES LA MAS POTENTE DE LAS DOS MUJERES DE VIRTUA FIGHTER. ESTA JOVEN RUBIA TIENE UNA EXTRAÑA FIJACION CON LOS CUELLOS DE SUS ADVERSARIOS. NO DUDA EN AGARRAR LOS GAZNATES AJENOS PARA DERRIBAR A SUS ENEMIGOS SIN NINGUN TIPO DE CONTEMPLACION. SU ESPECIALIDAD ES HACER LOS NUDOS DE CORBATA A SU AFLIGIDO NOVIO.











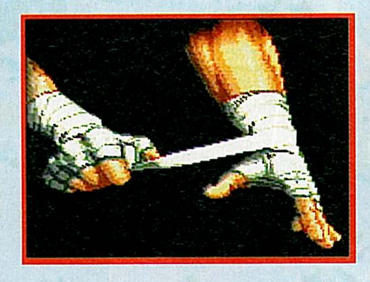


gonos en cada escena de la recreativa, y además se han empleado texturas para los ojos, cinturones, y otros detalles. Aún así, se ha disminuido el número de polígonos, 1300 por escena, de los que 550 componen las figuras de cada luchador y 220 el tatami. El juego consta de tres modalidades. La primera modalidad, Arcade, sigue un desarrollo similar a STREET FIGHTER 2. La opción Versus, la que mayor aceptación tiene entre los seguidores del género de lucha, también tiene un lugar en **VIRTUA FIGHTER**. Y para los que no se conforman con terminar el juego en modo Arcade, podrán pelear contra los siete personajes restantes para entrar en el ranking de los campeones. Al caer derrotado, no hay posibilidad de continuar. Los privilegiados usuarios de ***Saturn*** están de enhorabuena.

R. DREAMER

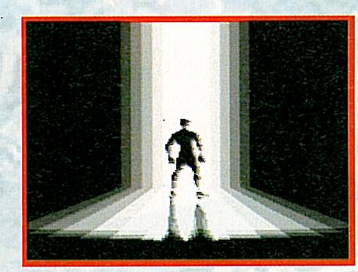


INTRO









Todos los fanáticos de las salas recreativas recordarán con cariño una máquina de boxeo, que hace unos diez años hizo las delicias de todos los que algún día habíamos disfrutado con este mundo de los videojuegos. Su nombre era **PUNCH-OUT** (aún podéis encontrarla en algunos salones recreativos). La creadora de esta maravilla lúdica fue la compañía **Nintendo**, que presentaba dicha *coin-op* en un formato con doble pantalla de vídeo.

Dicha máquina sería versionada, posteriormente, para la *NES* de **Nintendo**. Ahora, diez años después, los usuarios de





Super Nintendo tienen la oportunidad de disfrutar con dicha celebridad en sus propias casas. Los aficionados, que saben que el tiempo no pasa en vano, habrán esperado con impaciencia la salida de un título como **SUPER PUNCH-OUT**.



SUPER PUNCH-OUT



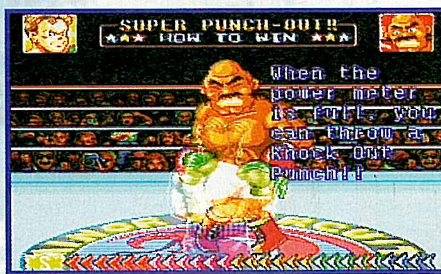




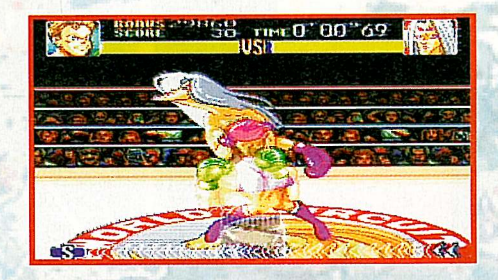
Y para tal ocasión, los programadores de **Nintendo** se han vestido con sus mejores galas, dotando al juego de unos gráficos realmente bonitos donde el uso del color ha cobrado tanta importancia como el propio diseño de cada uno de los sprites. Y hablando de sprites, es de recibo mencionar el hecho que supone el poder contar con cuatro nuevos luchadores a los que enfrentarnos. Este dato proporciona un total de catorce púgiles agru-

  COMO GANAR



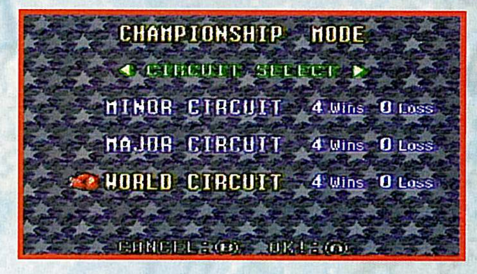


TRAS LA PRESENTACION DE ESTE JUEGO, UNA SECUENCIA DEIMAGENES (A MODO DE DEMO) NOS MOSTRARA LAS DISTINTAS TÉCNICAS EXISTENTES, QUE PERMITEN ACABAR CON CADA UNO DE LOS PUGILES. SIN DUDA, RESULTARA MUCHO MAS AMENO QUE LEERSE LAS SIEMPRE PESADAS INSTRUCCIONES DE UN JUEGO DE LUCHA.





MODOS DE JUEGO











RECORDS

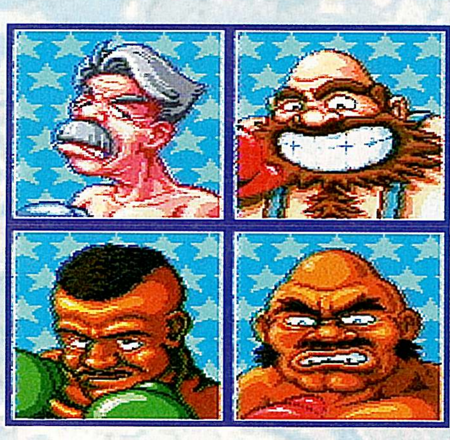












8 PARTIDAS

pados en tres ligas distintas, a los que podremos acceder progesivamente según acabemos con la oposición de los distintos guerreros.

A todo esto hay que unirle varios modos de juego en los que competir. Pero lo más sorprendente de todo, es una portentosa pila que mantendrá (en su RAM no volátil) la friolera de ocho partidas distintas, lo que permitirá que la práctica totalidad de los miembros de una familia pueden guardar, con seguridad, cada una de sus aventuras por el sufrido mundo del boxeo. Una genial conversión, **SUPER PUNCH-OUT** que muy pronto podremos ver en los escaparates de las principales distribuidoras de videojuegos de nuestro país. Una producción que, finalmente, corrobora la excelente labor que la compañía nipona ha realizado al servicio de sus usuarios y que, desde estas líneas, ponemos en conocimiento de todos los lectores de nuestra revista.



Es posible que algunos piensen que versionar títulos clásicos para las nuevas consolas es una fácil forma de hacer dinero, pero lo que está claro es que poco o nada se le podrá objetar a dicha compañía. Tiempo al tiempo.

J.C. MAYERICK



NOCHEBUENA



MEGA DRIVE

Este invierno se presenta al rojo vivo. ¡Mega Drive viene arrasando con todo! Los bombazos del año llevan su sello inconfundible: diversión, diversión y más diversión. ¡Son las obras cumbre de los videojuegos hasta el momento!
¡Lo máximo en todos los estilos! ¿Vas a dejarlos escapar?. Te esperan un montón de Noches-Buenas.
Y si aún no tienes Mega Drive, aterriza. ¿Aún no sabes que es la única consola compatible con el futuro?.

94

VIRTUA RACING
- "Genial y mega jugable adaptación de la Recreativa, que aprovecha a tope las posibilidades del procesador SVP. ¡Imprescindible".
- "¡Rápido, vertiginoso, adictivo!. Todos los calificativos se quedan cortos para definirlo".

90

MEGA BOMBER MAN
- "Excelente diseño gráfico, buenos efectos y melodías de calidad".
- "Uno de los títulos más jugables de la historia".
- "Con un ritmo endiablado y una acción trepidante, estos pequeños dinamiteros son una fuente inagotable de diversión y jugabilidad".

93

PAGE MASTER (El guardián de las palabras)
- "Nunca un juego tuvo tanta calidad en todas y cada una de sus fases".
- "Absolutamente de película".

TAZ IN ESCAPE FROM MARS
- "Gráficamente es una maravilla que divertirá por igual a todo el mundo".
- "El feroz Taz vuelve a Mega Drive para delicia de sus fans con las pilas más cargadas que nunca".

Y además con este juego llévate el más divertido video de tus amigos de la Warner.

SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

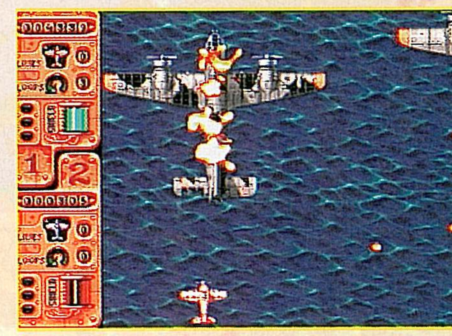


Estamos en un tiempo de regreso a los clásicos. Es una época donde las más prestigiosas compañías nos devuelven el placer de degustar aquellos juegos de antaño, son algunos de los legendarios títulos que están siendo rescatados del olvido.
Core Design se une a la fiesta con una nueva versión de uno de los matamarcianos más famosos. **1942**, el clásico de **Capcom**, arrasó en los bares (entonces casi no existían los salones recreativos). La acción de este lanzamiento se desarrollaba en una perspectiva aérea vertical.
El marco histórico del juego, como habréis podido adivinar por el nombre, se centra en la II Guerra Mundial. En pleno caos bélico, pilotamos un Spitfire que intentará acabar con los ejércitos del Sol Naciente. **BANSHEE** se podría considerar como una versión renovada de la máquina de **Capcom**, con unos gráficos y un sonido más adecuados a este momento.
Para empezar, el avión está dotado con todo tipo de armamento: misiles, bombas y ametralladoras. También podremos realizar *loopings* para esquivar el fuego enemigo.
Los adversarios, especialmente los rivales de final de fase, son mucho más espectaculares que los personajes originales. Además, es necesario reseñar la calidad de los decorados del juego, que están desarrollados a 256 colores. **BANSHEE** es un fabuloso arcade que va a causar furor entre los amantes del género. Esperamos con impaciencia su llegada al mercado nacional.

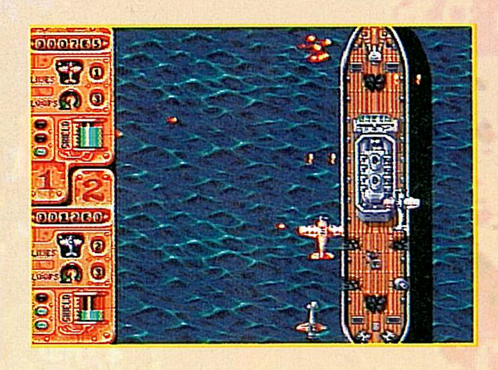
THE PUNISHER

BANSHEE

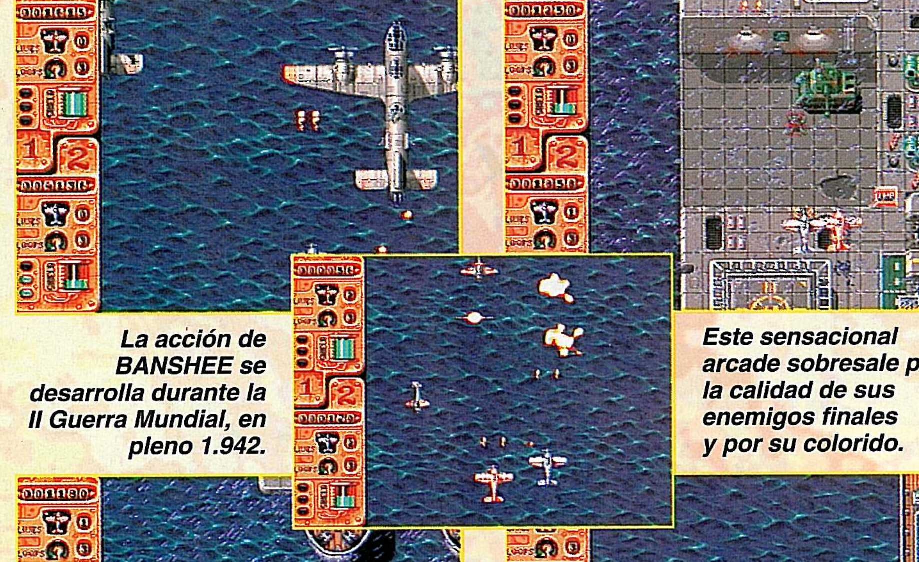






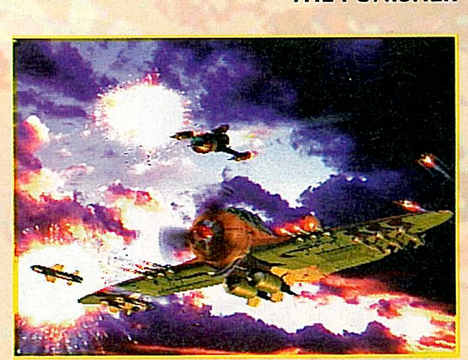




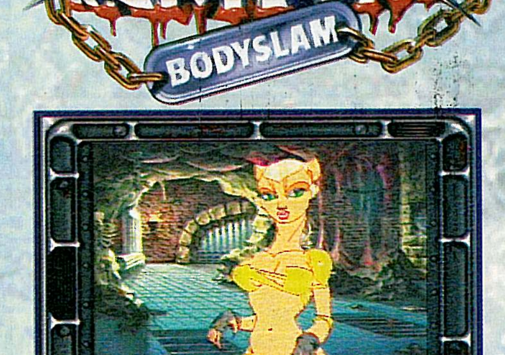


La acción de BANSHEE se desarrolla durante la II Guerra Mundial, en pleno 1.942.

Este sensacional arcade sobresale por la calidad de sus enemigos finales y por su colorido.









Año 2.068. Han pasado décadas desde aquella época feliz en la que los humanos podían pasear tranquilamente por las calles de cualquier ciudad del mundo. Después de las guerras, los mutantes se apoderaron de todo. La tecnología cibernética ha dejado a merced de maleantes y pendencieros las urbes que, alguna vez, fueron importantes. Para su entretenimiento desarrollaron el Body Slam, torneo cuerpo a cuerpo al que ningún ser humano ha sido capaz de sobrevivir. Un grupo de los llamados naturales, auténticos seres humanos de carne y hueso, está dispuesto a romper esta tradición de muertes. Bajo este ambiente futuro-catastrofista, y con la estructura frenética de todo un beat'em up al más puro estilo FINAL FIGHT, seleccionaremos entre tres personajes (Daemon Stone, Tory Swift o Rack Saxxon) para luchar frente a los diez equipos de mutantes.

La acción transcurre por las principales ciudades del planeta, como París, Nueva York, Roma, Méjico o Tokio, recreadas gráficamente de una forma excepcional y maravillosa.

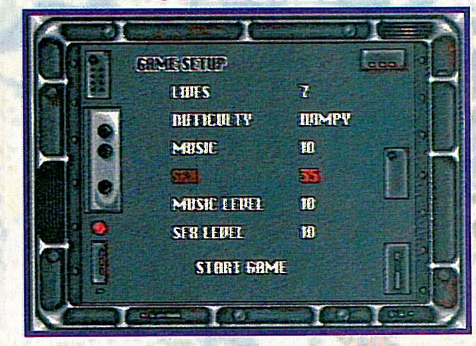
Enemigos increíblemente variados, la mejor música escuchada hasta el momento en el *CDi* de **Philips**, patrones de ataques numerosos y diez niveles de acción considerable constituyen las mayores virtudes de un título que marcará una época, ya que estamos ante el primer beat'em up para este soporte de entretenimiento.

THE SCOPE

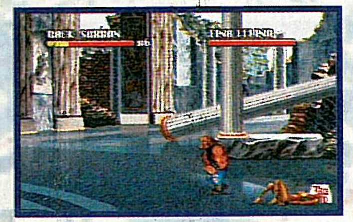
SELECCION



OPCIONES

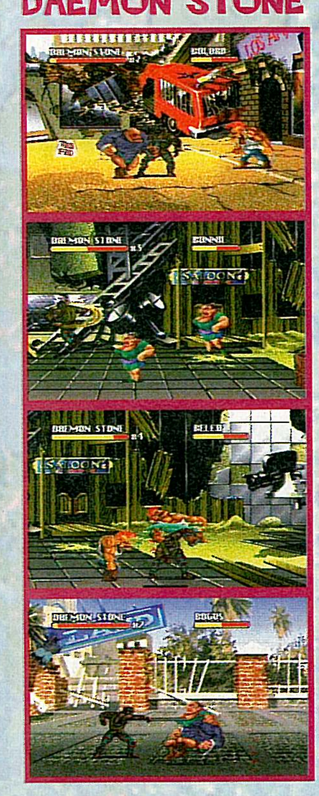


MUTANT RAMPAGE: BODYSLAM

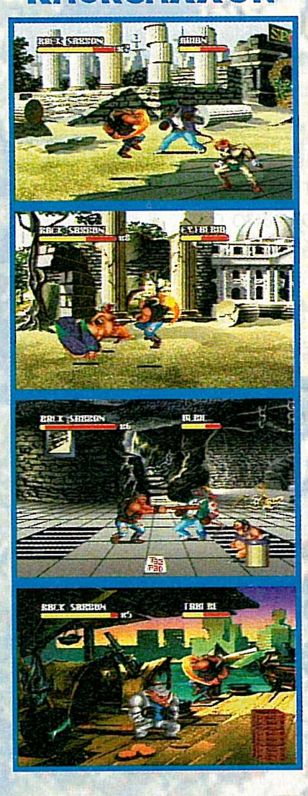




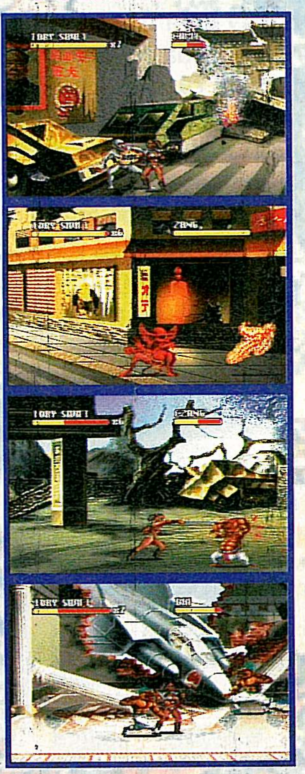
DAEMON STONE

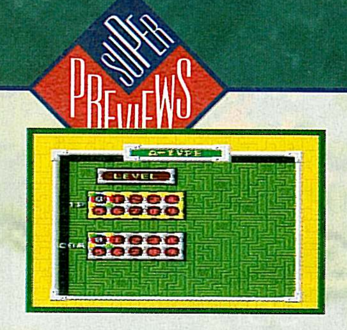


RACKSAXXON

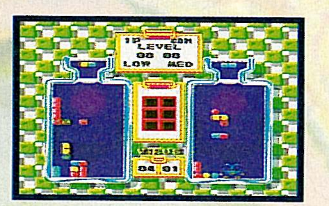


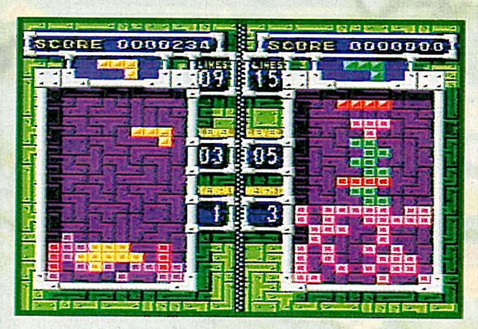
TORY SWIFT



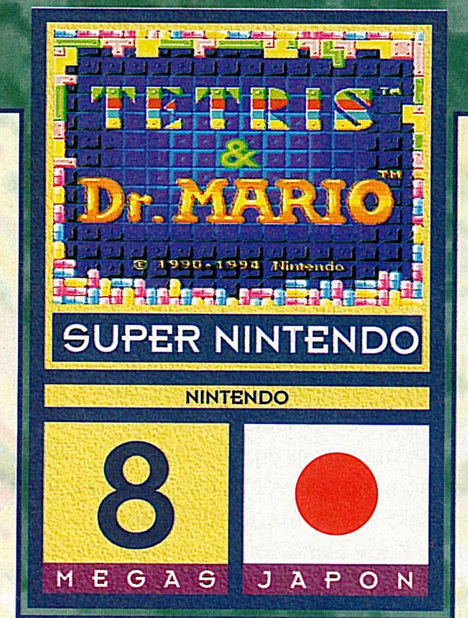




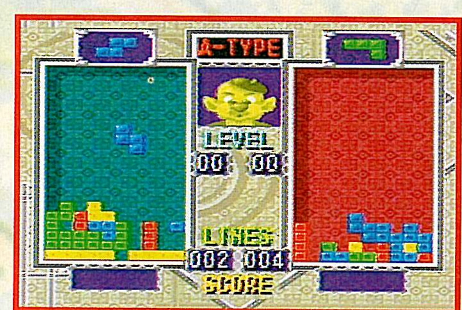




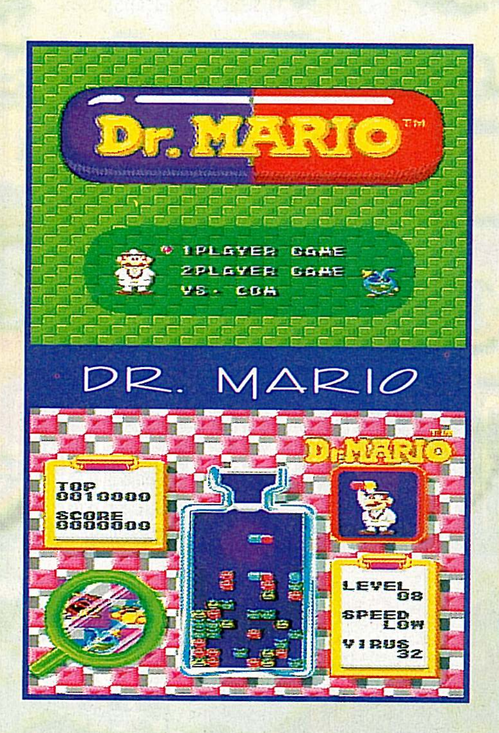








TETRIS & DR. MARIO

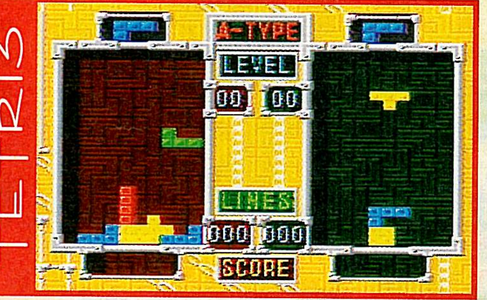


Mario, el fontanero estrella de **Nintendo,** comparte protagonismo en este título con el juego creado por Alexev Pazhitnov, TETRIS. Este popular lanzamiento puede presumir, sin duda alguna, de ser el más conocido y jugado en todo el mundo. **TETRIS & DR. MARIO** reúne tres juegos en un solo cartucho, y podéis apostar vuestra ***Super Nintendo*** a que no os aburriréis con él. Para empezar, podéis probar vuestra capacidad de reacción y ensamblaje de piezas en el TETRIS, ya sea a un jugador, contra la computadora o un sufrido contrincante. La modalidad DR. MARIO es, a mi modesto entender, la más divertida del cartucho. Tendréis que apilar las cápsulas de tal forma que eliminéis a los virus de la pantalla, antes que vuestro adversario o de que finalice el tiempo que podréis escoger en el menú de opciones. Todo esto acompañado de simpáticas melodías y unos gráficos, que no le van a la zaga, hacen de **TETRIS & DR. MARIO** una pequeña maravilla lúdica dentro del Universo consolero.

R. DREAMER

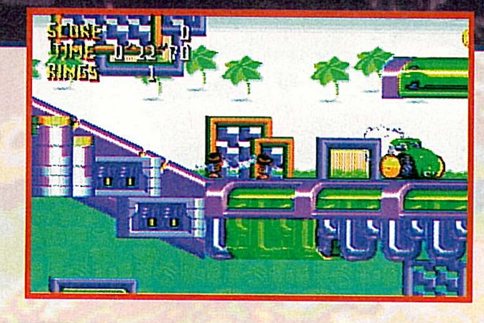







La raza humana ha sido reducida a su estado primitivo.
EL VIENTO DE AMNESIA
La raza humana ha sido reducida a su estado primitivo...
P.V.P. 2.995 .-pts.
MI VECINO TOTORO
DIRIGIDA POR Hayao Miyazaki
"Un verdadero tesoro... una película maravillosa"
Roger Ebert, Siskel & Ebert.
P.V.P. 2.995 .-pts.
DOOMED MEGALOPOLIS
EL DESPERTAR DEL DRAGÓN. ACTO 3º
P.V.P. 1.995 .-pts.
El despertar del dragón.
DRAGON BALL Z
LAS PELICULAS
Lo nunca visto de Gokuh.
LAS PELICULAS
DRAGON BALL Z
ドラゴンボールZ
de AKIRA TORIYAMA
Los Guerreros de Plata
P.V.P. 1.995 .-pts.
Disponibles a partir del 18 de Enero
ANIME VIDEO es marca de MANGA FILMS S.L.
MANGA VIDEO
Aterriza ahora en el siglo 21
ANIME VIDEO
MANGA FILMS, S.L. • La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17
Valdeman / O & C





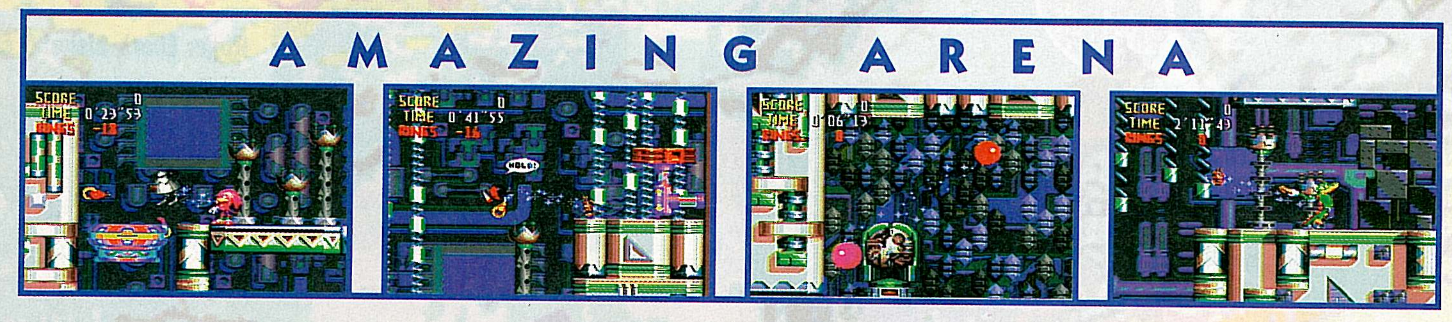


No podía faltar. Una nueva consola de **Sega** que no estuviera acompañada por un Sonic era un hecho insólito en la historia de la compañía japonesa. Si recordáis el reportaje que os ofrecimos unos números atrás sobre SONIC & KNUCKLES, os anunciamos la probabilidad de que Knuckles protagonizara un cartucho por sí solo, sin ningún Sonic merodeando cerca. Ya le ha llegado la hora al Echidna rosa. Y además, entra por la puerta grande, ocupando el papel estelar en el formato más potente hasta el momento





AMAZING ARENA



KNUCKLES RINGSTAR





(con permiso de la *Saturn*) de las consolas **Sega**. Muchos detractores de los juegos de la saga SONIC se quejaban de la falta de novedades. Nadie podrá ya lamentarse, porque esta versión es quizá la más revolucionaria de todas. Y no sólo porque Sonic brille por su ausencia, sino por los nuevos detalles. **Sega** ha introducido una legión de nuevas mascotas dotadas de una desbordante personalidad. La dinámica del juego, aunque mantiene la rapidez del scroll, ha variado con la inclusión del acompañante activo. Saldrá antes de Marzo.

THE SCOPE



Knuckles protagoniza, por fin, un nuevo lanzamiento en solitario para Mega Drive 32X. Su hora ha llegado.



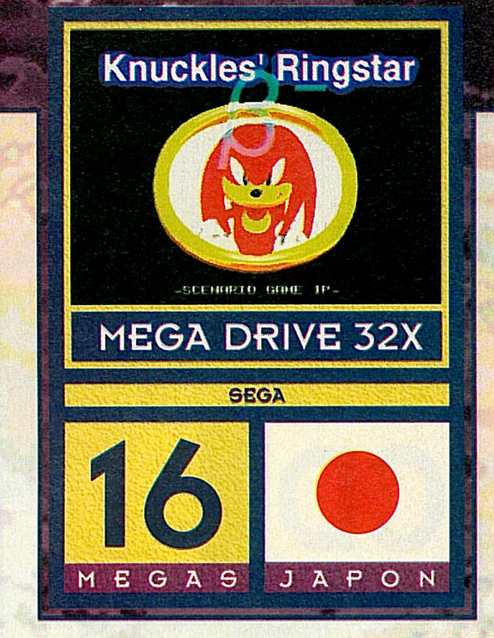
BOTANIC BASE

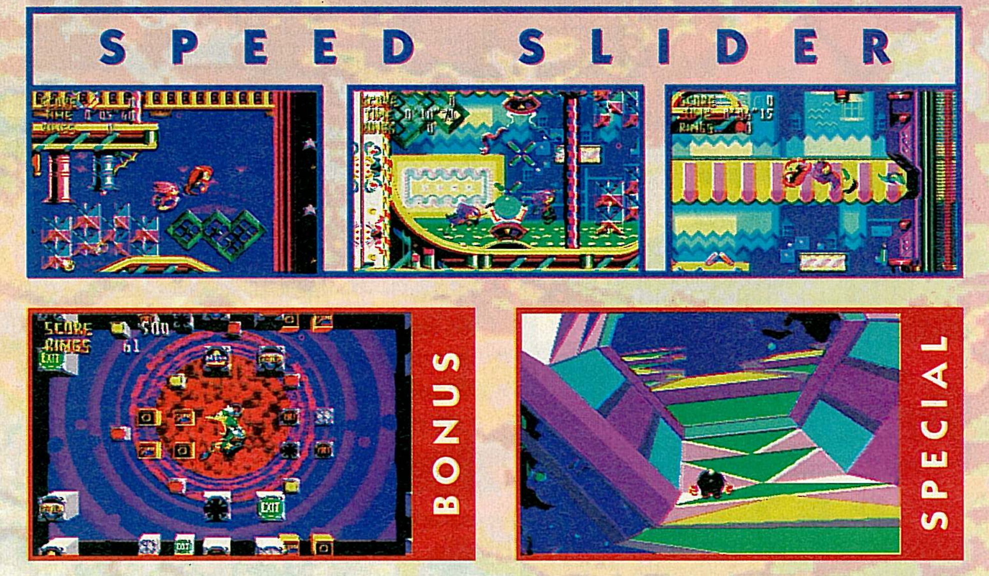




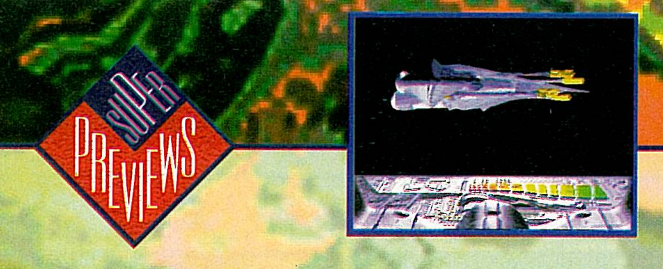


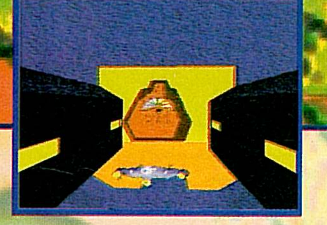



Knuckles' Ringstar
MEGA DRIVE 32X
SEGA
16
MEGAS
JAPON


SPEED SLIDER
BONUS
SPECIAL


MARINA MUSEUM









KETHER

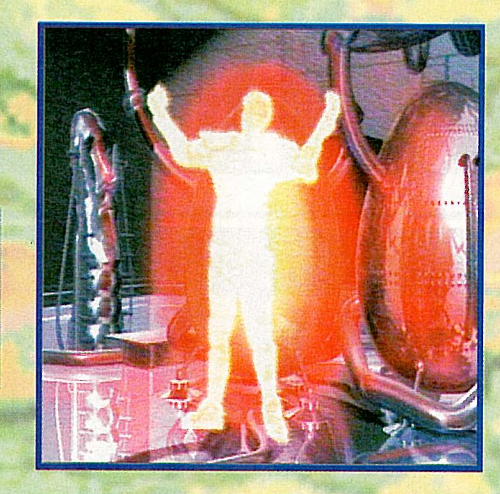
Estás a punto de entrar en el legendario universo de la Jerarquía Galáctica. Tu misión es encontrar a Eta Carena, Princesa de la Sabiduría, y revelar el misterio del planeta KETHER. Primero deberás viajar por mundos paralelos, alcanzar los templos del conocimiento y liberar a la princesa de las malvadas garras de Khork, amo de la oscuridad.

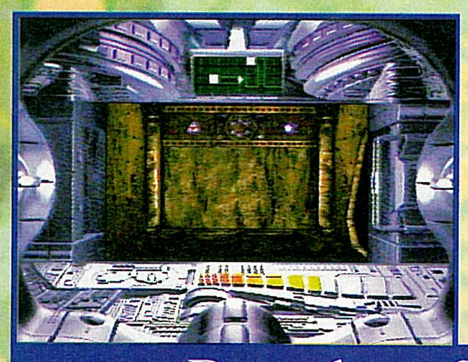
Este prólogo da pie a la última propuesta que **Infogrames**, creadores del INTERNATIONAL TENNIS OPEN, ha preparado para el *CDi* de **Philips. KETHER** es su nombre, y el genial INCA su precedente más significativo. El juego se divide en dos tipos de fases: las de nave y las que recorremos a pie por los templos. A bordo de nuestra aeronave, podremos deleitarnos con unos entornos vectoriales sobresalientes. A pie caminaremos por cinco templos, donde superaremos distintas pruebas de memoria, sonido, lógica y reflejos. **KETHER** pondrá a prueba tu potencia de combate, maniobra y resolución de enigmas.

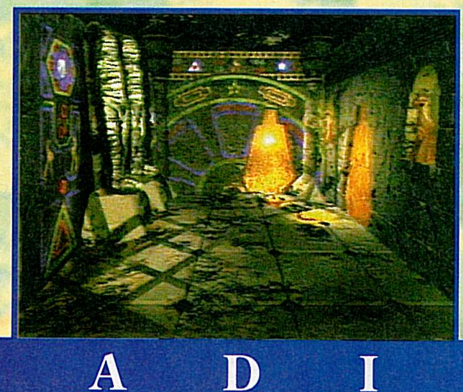
THE SCOPE

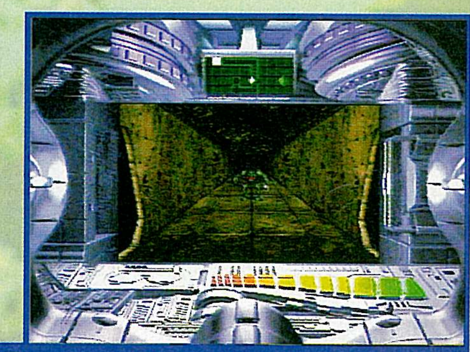
PUZZLE



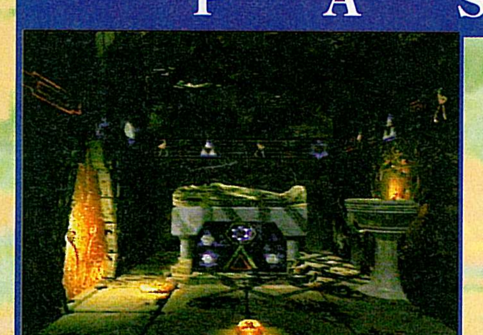




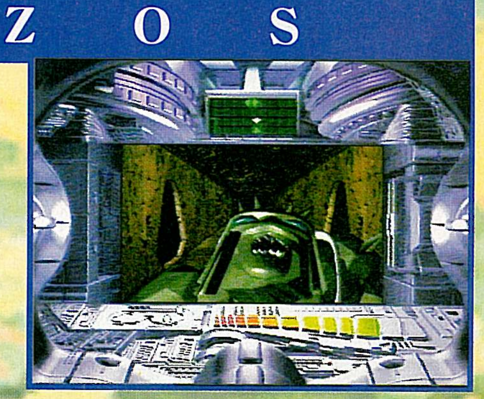




PASADIZOS



AL MAS PURO ESTILO DEL EYE OF THE BEHOLDER PARA MEGA CD, LA PANORAMICA DE KETHER PASARA A SER SUBJETIVA EN EL INTERIOR DE LOS NUMEROSOS TEMPLOS QUE TENDREMOS QUE VISITAR.



SUPER PREVIEWS

Puestos a versionar clásicos de la talla del DONKEY KONG de **Nintendo**, qué impedía que uno de los padres de los videojuegos, como **SPACE INVADERS** de **Taito**, llegase también a los terrenos del *Super Game Boy*. Esta es, en efecto, la cuestión que los responsables de la compañía nipona se preguntaron. La respuesta obtenida ha sido esta magnífica versión para el periférico de ***Super Nintendo***, en el que las opciones a elegir parecen no llegar a su fin jamás.

Por supuesto, los usuarios de ***Game Boy*** también podrán hacer uso de dicho cartucho, aunque deban limitarse a una pantalla en blanco y negro que se asemeja bastante a la imagen del clásico original. Por el contrario, los usuarios de *Super Game Boy* podrán elegir entre jugar con tres modos distintos de pantalla (blanco y negro, blanco y negro con tiras de celofán y color) o bien, y aquí encontramos la principal novedad de este cartucho, como un auténtico título de ***Super Nintendo***. Sus gráficos, músicas, efectos de sonido y animaciones resultarán ser exactamente idénticos a los de cualquier otro cartucho programado expresamente para la 16 bits de ***Nintendo***. Este logro lo han conseguido gracias a la pericia de sus programadores, que han emulado el funcionamiento de un título para ***Super Nintendo*** con la ayuda del *Super Game Boy*.

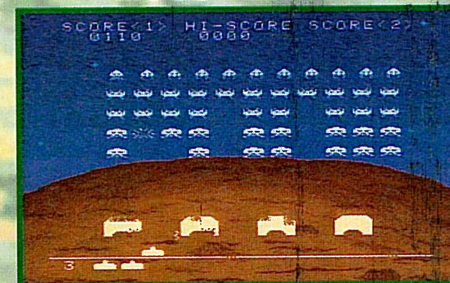
Con todo esto, no nos queda más que esperar el escaso tiempo que nos separa de su lanzamiento definitivo en España. De este modo podremos disfrutar con el particularísimo sonido del láser de nuestra nave (a mí se me pusieron los pelos de punta cuando lo escuché por primera vez), o con el extravagante decorado que representan las tiras de celofán que, un día, adornaban la triste pantalla del que, hasta hace muy poco tiempo, era el título más innovador, técnicamente hablando, de este mundo. Desde luego, los años pasan con rapidez en el universo de los videojuegos.

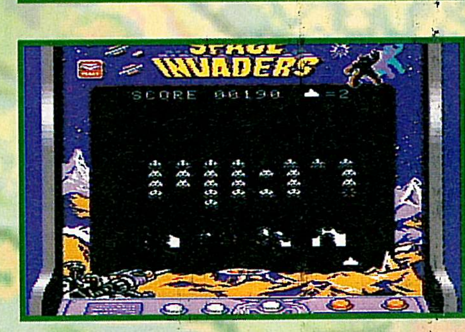
J.C. MAYERICK

SPACE INVADERS

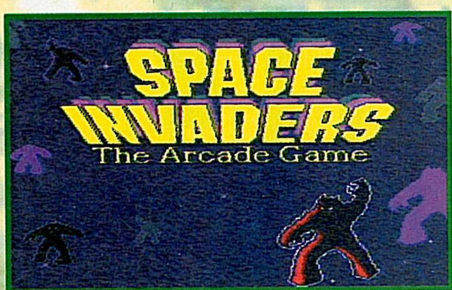


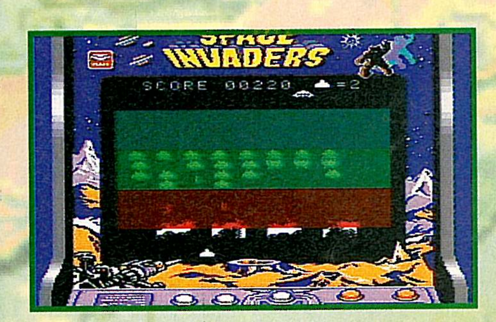
MODO ARCADE



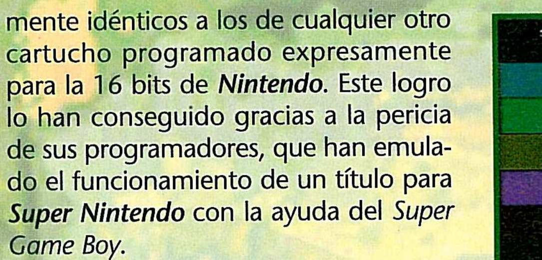


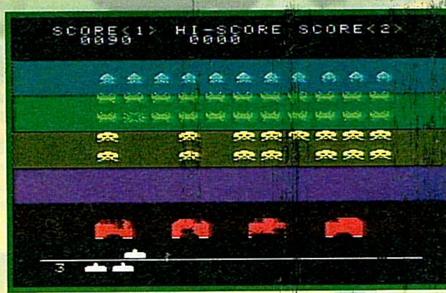


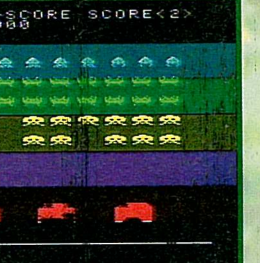


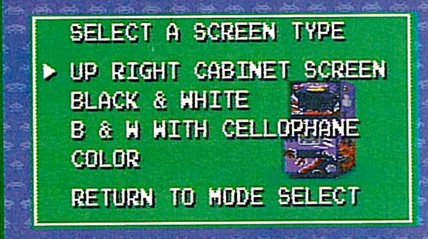


Especial atención merece el sonido del láser de nuestra nave. Todo un hallazgo de los programadores de este juego.

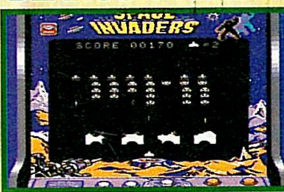




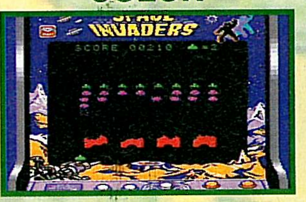




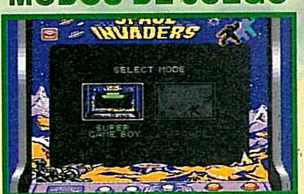
BLANCO Y NEGRO



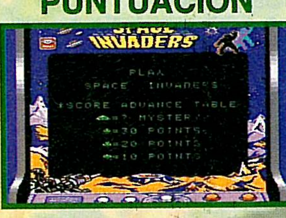
COLOR



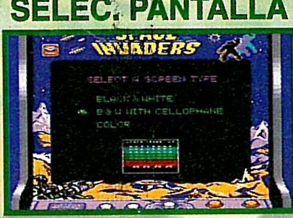
MODOS DE JUEGO



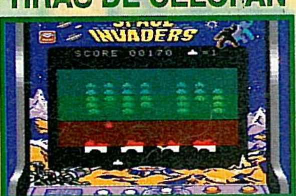
PUNTUACION



SELEC. PANTALLA



TIRAS DE CELOFAN

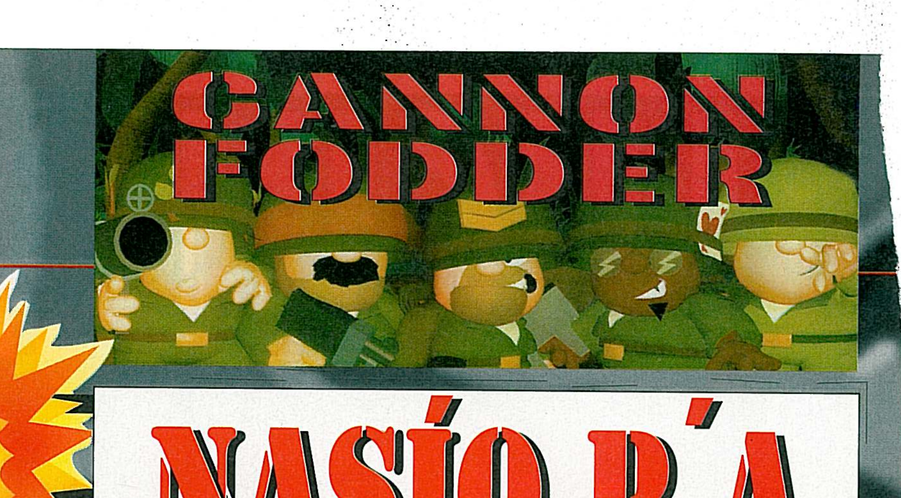




PRODIGIOSO
SORPRENDEN
MILAGROSO
RELAX
FLOATING
FLYING
DOOM
SOBRAN LAS
DOOM
¡Por todos los demonios, nunca has visto nada igual!. DOOM viene armándola. Scaling perfecto, Texture Mapping de lujo, Scroll contínuo en las rotaciones de 360 grados.
Y además un increíble tratamiento de las proporciones llamado Raytracing. La aventura más real para la máquina más poderosa de SEGA.
Un programa alabado en todo el mundo y que ha sido elegido mejor juego del año. Entra con DOOM en un mundo endiablado y verás lo que es bueno.
"La misma calidad, rapidez, definición y espectacularidad que todo un PC 486 a 50 Mhz."
- Super Juegos -
SEGA
Unitros



ALUCINANTE
ITE
INCREIBLE
FANTASTICO
STAR WARS
La Guerra de las Galaxias en el salón de tu casa. Entra en el lado oscuro con imágenes digitalizadas de película. Darth Vader te espera. Descubre el poder de la fuerza.
Toda la capacidad de la Mega Drive 32X para conseguir nuevas texturas en todos los decorados, más niveles y aprovechando los 32.768 colores de la paleta.
Mira que pasada gráfica.
Tienes todas las de ganar.
¡Que la fuerza te acompañe!.
"Una conversión perfecta de la recreativa que en algunos aspectos la supera"
- Super Juegos -
S PALABRAS
MEGA DRIVE 32X
Mejor no hablar. Tienes que verlo. Sentirlo. Experimentarlo. El poder absoluto en tus manos. Las sensaciones más fuertes. Toda una Recreativa en el salón de tu casa. Una máquina que te transportará al próximo nivel. No más palabras. ¿Estás sentado? Pues agárrate y mira que juegos. No coment.
VIRTUA RACING DE LUXE
Sólo Mega Drive 32X moviendo 50.000 polígonos por segundo podía ir tan rápido. Una nueva versión que va más allá. Tres modelos de coches distintos, dos nuevos circuitos. Un nuevo estilo de conducción, más real y de mayor dificultad. Mete la directa y disfruta a tope del simulador más real del
"Virtua Racing de luxe incorpora novedades que globalmente superan a la recreativa"
- Super Juegos -
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL



RRRRRTARRRRRRTARA
RRRRRTARRRRRRTARA
RRRRRTARRRRRRT

NASÍO P´A MATÁ

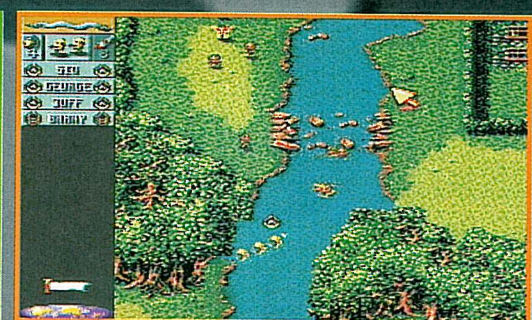
Dejando a un lado el impresionante SENSIBLE SOCCER multiformato, la gran creación del grupo programador Sensible Software es, sin duda, este CANNON FODDER. Cuando los usuarios de Amiga y PC están a punto de recibir la segunda parte, los de consola nos vestimos de etiqueta para dar la bienvenida al primer y genuino lanzamiento de guerra con la tradicional imagen Sensible.

Figuras diminutas, increíblemente animadas, correteando por doquier constituyen la típica imagen que la gente de **Sensible Software** ha tomado como bandera. Ese mismo espíritu, que transmitieron en las conversiones de SENSIBLE SOCCER, es el que **CANNON FODDER** convierte en su principal arma jugable. Así, bajo un argumento bélico-humorístico y una perspectiva aérea, estamos al mando de un eleva-

ANTARTIC AVENTURE



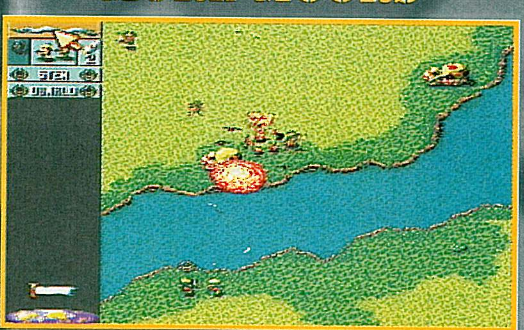
MOOR MERRIER

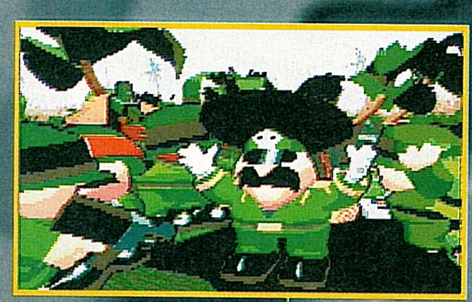


DIABLO DOWNSTAIRS



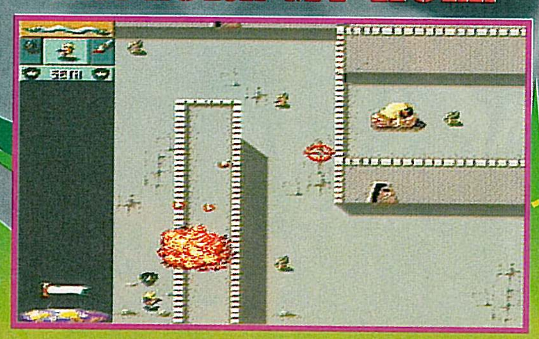
MORE MOORS







EXPLORE MY HOLE

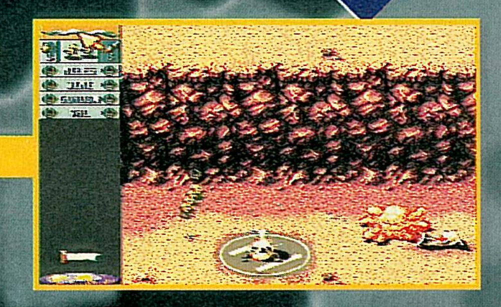


SENSIBLE INITATION



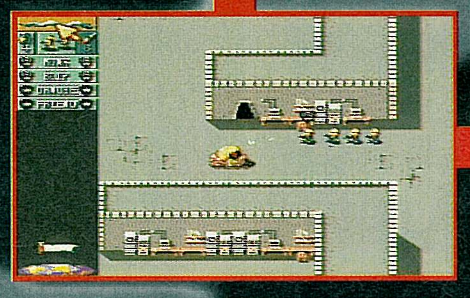
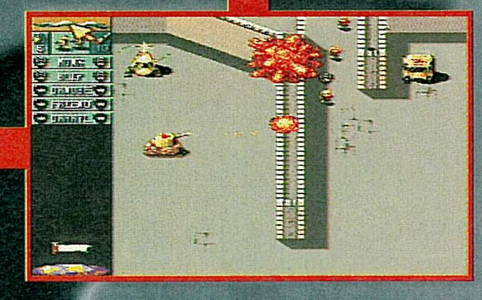
BOM ALLEY



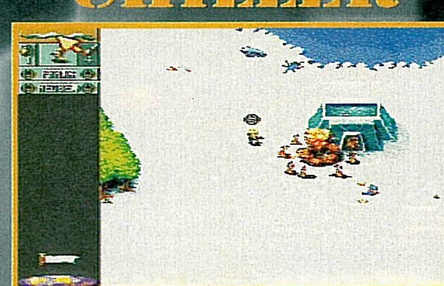


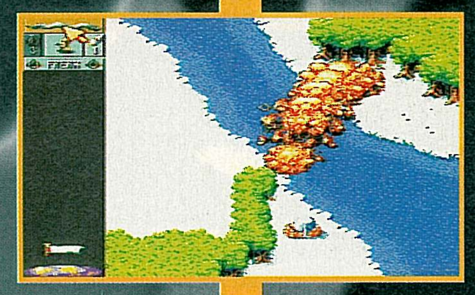
BOM THE BASE



CHILLER

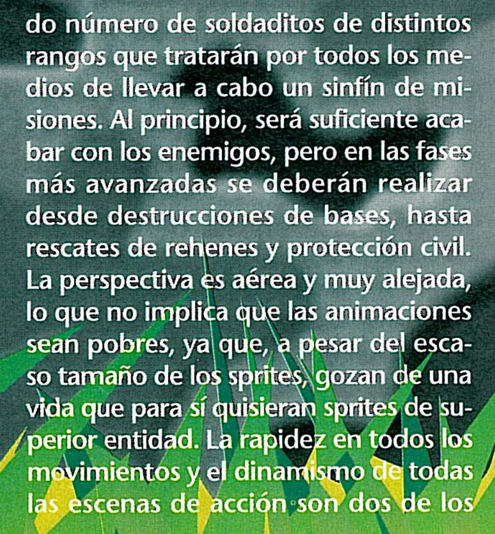





DESERT DISASTER





do número de soldaditos de distintos rangos que tratarán por todos los medios de llevar a cabo un sinfín de misiones. Al principio, será suficiente acabar con los enemigos, pero en las fases más avanzadas se deberán realizar desde destrucciones de bases, hasta rescates de rehenes y protección civil. La perspectiva es aérea y muy alejada, lo que no implica que las animaciones sean pobres, ya que, a pesar del escaso tamaño de los sprites, gozan de una vida que para sí quisieran sprites de superior entidad. La rapidez en todos los movimientos y el dinamismo de todas las escenas de acción son dos de los

MOORS ET MORTEN

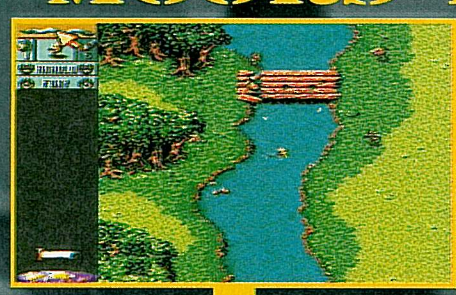






GUERRILLA WARFARE



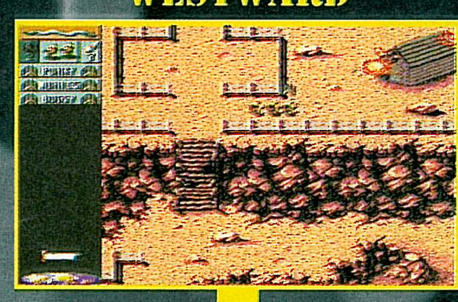








puntos fuertes del cartucho. El aspecto sonoro también es impecable, destacando los fantásticos FX que se vuelven geniales con los gritos de los soldados heridos. En cuanto a las musiquillas, corren a cargo de Allister Brimble, conocido sobre todo por sus trabajos con **Team 17**. ALIEN BREED, PROJECT X, THE LOST VIKINGS, RETURN OF THE SINISTER SIX son algunos de los títulos a los que ha puesto su música. Comenzaremos cada subnivel con soldados de bajo rango, pero si conseguimos finalizar la misión sin bajas, nuestros novatos irán obteniendo galones. Tendremos que acometer un total de 25 misiones con numerosas subfases cada una. Los esce-





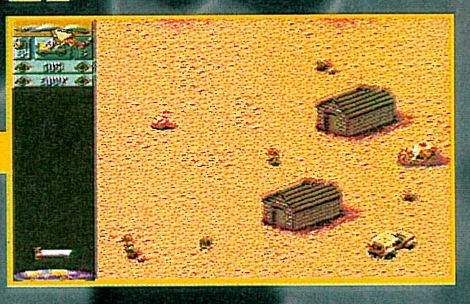

GREAT SHOT






DUST BOUL

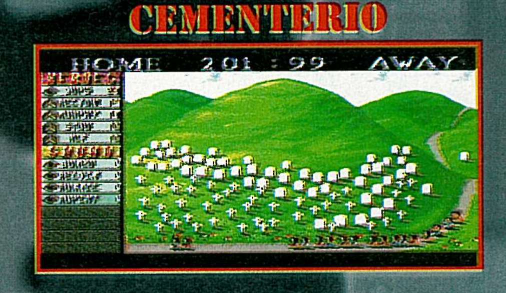




JUNGLE




CEMENTERIO



ORF MOI LAND



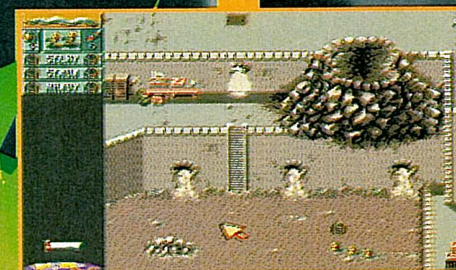





ONWARD SOLDIERS



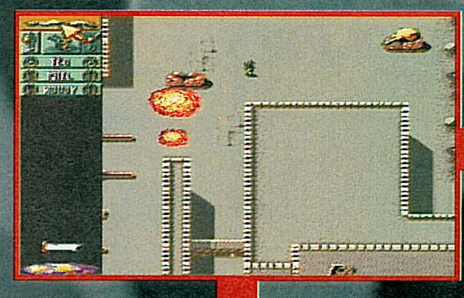

GOING UNDERGROUND

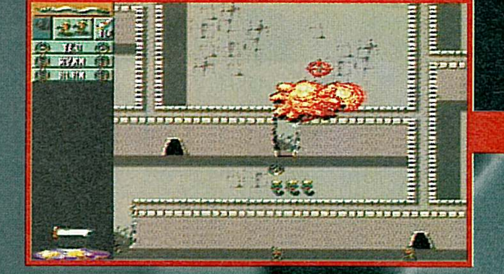
narios variarán: el desierto, la jungla, la nieve, los bosques o paisajes urbanos. Dispondremos de numerosas armas y vehículos. Así empezaremos con la típica escopeta, y seguiremos con granadas y cohetes. Podremos montar a nuestra escuadrilla en coches, tanques, helicópteros, quita-nieves e, incluso, encerrarlos en un indestructible búnker.

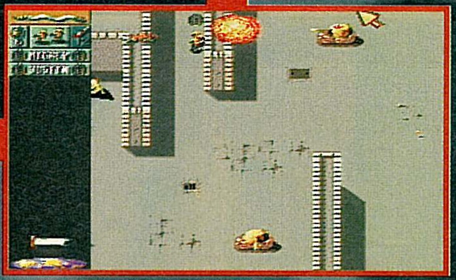
Todo el juego está presidido por el buen humor, que se aprecia sobre todo en los pequeños detalles. Los ejemplos son abundantes: así cuando uno de nuestros soldados quede atrapado en arenas movedizas, morirá saludando al estilo militar; si un enemigo está herido, necesitará ser rematado para

UNDERPART ELECTRIC









SMASHING





GREENLAND REDBLOOD





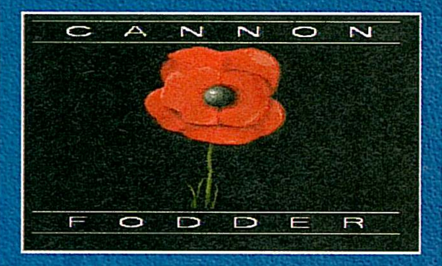
VICIOUS VIKING





poder pasar de fase; los gritos de agonía son hilarantes; cada vez que perdamos un hombre, aparecerá una cruz en el cementerio del cuartel; las bajas de uno y otro bando serán contabilizadas como el marcador de un partido de fútbol. Una infinidad de sorpresas agradables que amenizan considerablemente este cartucho. **CANNON FODDER** trata la crudeza de una guerra desde una perspectiva humorística, transmitiendo un espíritu positivo y divertido. Este lanzamiento posee uno de los conceptos de juego más brillante de los últimos tiempos. Un programa innovador y efectivo, que aporta grandes dosis de entretenimiento.

THE SCOPE



VIRGIN
SENSIBLE SOFTWARE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ SIN DEFINIR
FASES ◆ 25
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Tamaño diminuto de los sprites y animaciones grandiosas.

▲ Los escenarios están muy bien hechos y son realistas.



MUSICA

▲ Se nota la mano magistral de Allister Brimble en este apartado.

▲ No hay ninguna melodía en las fases. Todo un acierto.



SONIDO FX

▲ Los gritos de los soldados son magníficos e hilarantes.

▲ Los disparos, las explosiones y los impactos muy conseguidos.



JUGABILIDAD

▲ Un concepto de juego realmente brillante, que atrapa al jugador.

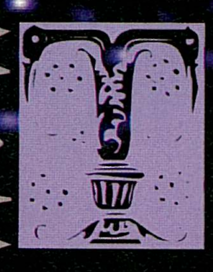
▼ Resulta demasiado difícil en las fases más avanzadas del cartucho.



GLOBAL 90

Al SENSIBLE SOCCER se le puede unir otra creación magistral de Sensible Software. CANNON FODDER es una prueba más de que las conversiones de ordenador-consola son infinitamente más brillantes que las de consola-ordenador. Tanto SNES como Mega Drive pueden presumir de contar con uno de los juegos más divertidos jamás programados.


¿Todavía sigues dándole a las chapas?
Si crees que las chapas siguen siendo el mejor simulador de fútbol, estás fuera de juego.
SOCCER te permite seleccionar tu propia plantilla entre jugadores de más de 24 equipos internacionales sin tener que recortar y pegar.
Y jugar con sol, nubes o lluvia sin ponerte perdido.
Si quieres practicar fútbol desde otra perspectiva de juego, olvídate de las chapas y piensa en SOCCER. Sus gráficos te acercarán a un realismo sin igual.
Y además, como es para Gameboy, podrás jugar al fútbol en cualquier parte sin tener que sacar la tiza.
SOCCER
GAME BOY
Nintendo
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S.A.
P.° de la Castellana, 39. 28046 MADRID
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



Tres años han tenido que pasar, desde la aparición del legendario ZELDA, para que los usuarios de ***Mega Drive*** sepan lo que es jugar con un RPG de altura, que ademas es el primero que tiene el honor de estar traducido al castellano.

Después de un largo período de penumbra y tinieblas, el mundo recuperó su habitual alegría y luminosidad. Las extrañas criaturas que reinaron durante aquella fatídica era se ocultaron esperando una mejor oportunidad.















Los enemigos de final de fase son variados. El primero es un vampiro que puede dejarte atontado a base de estrellas. El segundo rival es una extraña criatura que se transforma en muchos seres a la vez, y que puede provocarte más de un disgusto. El tercer y último adversario es un pulpo gigante con pocas ideas.





En su enclave secreto estos monstruos fueron aumentando su número, pero por fin había llegado el momento de su cruel venganza.

Un joven, que tenía la capacidad de hablar con los animales, se había convertido en la única esperanza de la humanidad para devol-

El señor de

Hoy es esa fecha que tanto estabas esperando, el día de tu cumpleaños. Cumples catorce primaveras, y eso significa que por fin podrás ser un héroe.

Después de apagar las velas con presteza, tu madre te entrega el regalo más preciado: la espada de tu padre. Con ella te diriges a la escuela militar de Raflesia, para lograr convertirte en un valeroso guerrero, y librerar a tu país del dominio de las fuerzas de la oscuridad.

Espada en mano, te preparas para afrontar tu destino.



Los decorados del juego son muy diversos: bosques, desiertos, playas, ciudades y parques de atracciones.

ver la tranquilidad a estas malditas tierras. Con este peculiar argumento se inicia uno de los juegos de rol más espectaculares. Pero, veamos las principales causas por las que **SOLEIL** tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en el juego del año para la consola ***Mega Drive***.

A primera vista, este lanzamiento puede parecer una copia descarada del famoso ZELDA, pero nada mas lejos de la realidad, ya que las similitudes son simplemente cosméticas. Y aunque algunos sostienen que el sistema de juego y el estilo de gráficos son clavados a este producto de **Nintendo**, os diremos que uno de los primeros títulos en inaugurar el estilo *Action-adventure* de ZELDA en consolas **Sega** fue GOLVELIUS, un cartucho programado en 1986 por la compañía **Compile.** Por tanto, este acontecimiento se produjo un año después de que las hazañas de Link llegarán a la ***NES*** en Japón.

Uno de los datos más curiosos de **SOLEIL** es que existen acciones que el personaje no sabe realizar desde un principio como saltar, correr o lanzar la espada. Para aprender a ejecutar todas estas habilidades, necesitaremos encontrar un maestro para cada ac-

Animaladas

EL PERRO TINTIN
Sólo la presencia de este perruno personaje dejará perplejos y paralizados a todos tus enemigos





FETI, LA ARDILLA VOLADORA
Gracias a este animalito podrás lanzar la espada a distancias impensables.

EL PINGÜINO PIGÜI
Este friolero personajillo congelará incluso la ardiente lava de los volcanes.





CARLOS, EL GUEPARDO
Con la ayuda de este felino, correremos a unas velocidades de vértigo.

EL GUSANO
Este tipo no sirve absolutamente para nada, pero insiste en acompañarte a todos los rincones.

























ción. Por tanto, un simpático conejo nos enseñará a saltar o un guepardo nos ilustrará sobre la mejor forma para correr a grandes velocidades.
Pero, ¿cómo podemos hablar con los animales? La respuesta, aunque parezca todo lo contrario, es muy sencilla. Sólo tendremos que buscar un adivino para que, mediante un hechizo, nos conceda la capacidad de conversar con estos seres de la naturaleza.
Este cartucho está plagado de acción y, además de eliminar un enemigo tras otro, participaremos también en actos tan curiosos y divertidos como una carrera de coches al más puro estilo MICROMACHINES.
En algunos puntos del juego dejare-





Uno de los personajes más misteriosos de este nuevo lanzamiento es el adivino. Su ayuda será indispensable para llevar a cabo las distintas misiones propuestas a lo largo de la aventura. Uno de sus principales hechizos te permitirá hablar con cualquiera de los animales que habitan estas siniestras tierras.















Una de las zonas más peligrosas de SOLEIL es Hot Daisy. Este enclave es volcánico. Necesitarás de toda tu pericia para salvar los múltiples obstáculos que hallarás en tu camino. También, tendrás que contar con la ayuda del pingüino para que congele la ardiente lava de este paraje tan enigmático.







La escuela de raflesia

"Si un afamado guerrero quieres ser, las tres medallas tendrás que obtener". En esta escuela lograrás las condecoraciones necesarias para ser un gran luchador.







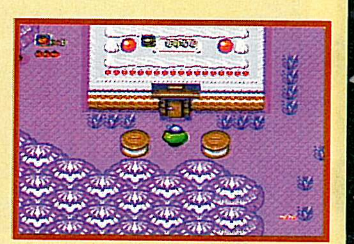
La maldición de la bola loca





Nuestro amigo se ha convertido en una extraña y curiosa bola loca. Tendremos que intentar descubrir el método para romper este terrible hechizo.

















mos de controlar a nuestro personaje en su estado normal, ya que mediante determinados embrujos se transformará en las criaturas más extrañas jamás vistas.

Debido a nuestra impresionante habilidad para conversar con los animales, podremos solicitar ayuda para salvar algunos peligros inminentes. Si a todas estas cualidades le añadimos una jugabilidad que roza la perfección, unos gráficos sobresalientes, una mú-

Super Soleil kart

Si quieres correr como un guepardo, deberas ganarle en una singular carrera. La dificultad es tremenda, pero no hay nada que un buen soborno no pueda arreglar. Es una cuestión de estrategia.

















¿Qué misterios se ocultarán tras la puerta de este castillo?



sica brillante y unos cómicos enemigos finales, tendremos un RPG que hará historia dentro del mundo de los videojuegos.

En definitiva, estamos seguros que **SOLEIL** dejará boquiabiertos a los seguidores de este sensacional género, y convencerá a los escépticos que nunca creyeron ver algo de tanta calidad como ZELDA en ***Mega Drive***. Sin duda, estamos ante uno de los lanzamientos llamados a ocupar los más altos lugares en las listas de éxitos.

THE PUNISHER



SEGA
(NEXTECH)
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS



93

▲ Absolutamente deslumbrantes a todos los niveles, con un asombroso detalle y colorido

▲ El increíble diseño de los enemigos.

MUSICA

92

▲ Gran variedad de melodías para cada una de las situaciones del juego

▲ Algunas de las músicas de este título son muy pegadizas.

SONIDO FX



79

▲ Las voces de nuestro personaje son bastante claras.

▼ La variedad de efectos especiales brilla por su ausencia.

JUGABILIDAD



96

▲ Uno de los RPG más largos y jugables que hay en Mega Drive.

▲ Divertidísimo a todos los niveles. Y además está en castellano.

GLOBAL

96

En estos días en los que las grandes compañías están dedicadas de pleno a las nuevas consolas, Nextech nos deleita con esta maravilla para Mega Drive. Con unos gráficos, un sonido y unos aspectos técnicos sobresalientes, es un candidato a convertirse en uno de los mejores juegos hasta la fecha para los 16 bits de Sega. Una gran compra.

SUPER NINTENDO

CONSOLAS

Pack C.Sainz (Consola + Stunt Race FX	21.450
Super Color Pack(Cons. + Super Gameboy+S.Mario)	28.950

PERIFERICOS

Cable Euroconector	2.995
Hyper Beam(M.Distancia	8.995
Mando de Control	3.495
Mario Paint	12.495
Nintendo Scope+6 Juegos	8.995
Super Gameboy	9.995
Tribal Tap 6 Jugadores	4.495

JUEGOS

Advent. Batman & Robin	11.975
Alien 3	7.475
Animaniacs	10.975
Battleclash	7.975
Battletoads Battleman.	8.975
Battletoads D. Dragon	8.975
Biker Mice from Mars	11.275
Bubsy	9.375
Bugs Bunny Rabitt	12.475
Bulls VS Blazers	9.475
Champions World Class	11.975
Choplifter III	8.975
Clayfighter	12.475
Claymates	8.975
Darius Twin	10.475
Desert Fighter	9.475
Dino Dini Soccer	11.475
Donkey Kong Country	11.775
Double Dragon V	10.475
Dragon	11.975
Dragon Ball Z	11.475
Dragon Ball Z-La Lege.	11.975
Dragon's Lair	9.975
Earth Defense Force	9.975
EEK The Cat	9.275
El Libro de la Selva	10.975
El Rey Leon	11.475
Equinox	7.975
F1 Pole Position	10.975
F-Zero	7.475
Fievel va al Oeste	11.475
Fifa Soccer	11.275
Flashback	8.975
Goof Trop	10.475
GP 1	10.375
Hole in One Golf	8.975
Home Alone 2	10.475
Hyper Zone	8.475
Jack Nicklaus Golf	10.475
Jimmy Connor's Tennis	9.375
Kick Off III	11.475
King Arthur's World	9.975
King of Monster	10.975
Knights of the Round	10.775
La Bella y la Bestia	12.475
Legend	10.975
Lemmmings	9.975
Los Pitufos	9.375
Megaman X	9.375
Metal Kombat:F.Revenge	10.375
Michael Jordan W. City	11.975
Mickey Mania	12.475
Mickey Mouse M. Quest	12.475
Mortal Kombat	6.975
Mortal Kombat II	9.975
Mystical Ninja	10.975
NBA Jam	11.475
NBA League '95	12.475
Nigel Mansells W.Champ	8.375
Pack-Attack	9.975
Parodius	9.975
Pink Goes to Hollywood	10.975
Pilotwings	5.975
Pirates of Dark Water	8.975
Plok	7.375
Pop & Twin Bee	10.475
Power Rangers	11.375
Prince of Persia	9.475
Push Over	6.475
Rainbow Bell Adventur.	9.475
Rise of Robots	9.975
Rival Turf	9.975
Robocop 3	6.475
Sailor Moon	10.975
Secret of Mana	11.475
Shak-Fu	11.975
Sky Blazer	7.975
Slam Masters	12.475
Smash Tennis	10.975
Soccer Kid	10.975
Sonic Blast Man	9.975
Spanky's Quest	9.975
Sparkster	10.475
Starwing	9.375
Street Fighter 2	6.975
Street Fighter 2 Turbo	12.475
Street Racer	10.975
Stunt Race FX	10.975
Super Advent. Island	9.975
Super Aleste	10.475
Super Bomberman	7.475
Super Bomberman 2	11.475
Super Double Dragon	11.475
Super Ghouls'n Ghosts	7.475
Super Mario All Stars	9.375
Super Mario Kart	7.975
Super Mario World	7.475
Super Metroid	10.275
Super Off Road	9.975
Super Pinball	9.975
Super R-Type	6.475
Super Soccer	7.475
Super Stars Wars	9.475
Super Street Fighter 2	12.475
Super Tennis	7.475
Tazmania	10.475
T2 The Arcade Game	10.475
Terminator 2 Judgment	9.975
The Incredible Hulk	11.475
The King of Dragons	10.775
The Legend of Zelda	7.475
The Lost Vikings	8.975
Tiny Toons Adventures	9.975
Tiny Toons Sports	11.475
T.M.H.T. VS TF.Tortuga	11.975
Troy Aikman Football	10.975
Turn & Burn	11.975
Virtual Soccer	10.975
Wolwire	9.490
World League Basketball	6.975
WWF Royal Rumble	9.975
Yoshi's Cookie	11.475
Yoshi's Safari	7.475
Zool	8.475

GAME BOY

CONSOLAS

Gameboy	8.495

PERIFERICOS

Adaptador Bateria	2.995
Adaptador Coche	1.995
Adaptador de Corriente	1.995
Bateria Recargable	6.495
Bolsa Game Boy	3.495
Cleaning Kit(Limpieza)	2.995
Handy Boy	5.995
Handy Light Magic	3.495
Handy Power 1	4.395
Handy Power 2	6.695
Handy Power Kit	7.495

JUEGOS

Alien 3	5.475
Asterix	5.475
Bart & Beanstalk	5.475
Batman Animated Series	5.175
Battletoads D. Dragon	5.175
Battletoads Ragnarok's	5.175
Blues Brothers	5.675
Chuck Rock	4.975
Cool Spot	5.975
Darkwing Duck	5.475
Donkey Kong	5.675
Dr. Mario	4.575
Duck Tales	5.475
Duck Tales 2	5.975
El Imperio Contraataca	5.475
El Libro de la Selva	5.675
F1 Pole Position	5.975
Ferrari Grand Prix	5.375
George Foreman's	4.975
Hyper Dunk	4.975
I. Jones Last Cruzade	5.975
Itchy Sratchy	4.975
Jimmy Connor's Tennis	5.475
Kirby's Dreamland	4.175
Kirby's Pinball Land	5.175
Konami Golf	5.675
Kwirk	4.675
Lemming's	5.675
Los Pitufos	5.175
Mario & Yoshi	4.675
McDonaldland	5.475
Megaman II	4.175
Megaman III	4.175
Metroid 2 Return Samus	4.175
Mickey's Dangerous Ch.	5.675
Mickey Mouse	5.675
Monster Trucks	4.975
Mortal Kombat	5.675
Mortal Kombat II	5.775
Motor Cross Maniacs	3.975
Mystic Quest	5.175
NBA Jam	4.975
New Chess Master	4.775
Nigel Mansell's W.Ch.	4.475
Pop'N Twinbee	4.975
Probotector 2	5.475
Quarterback Club	5.475
Soccer	5.475
Star Wars	5.175
Super Mario Land	4.175
Super Mario Land 2	5.675
Tazmania 2	5.175
Tetris 2	5.675
The Lawnmower Man	6.475
The Spirit of F1	5.175
Tiny Toon Sports	5.675
Tiny Toon II	4.975
T.M.H.T. 3 Tortugas	4.975
Tom & Jerry	4.775
Top Ranking Tennis	4.675
Track & Field	4.975
Wario Land	5.975
World Cup	4.675
World Cup USA '94	5.475
WWF Ding of the Ring	5.675
Yoshi's Cookie	4.675
Zelda	5.675
Zen Ninja	5.675
Talespin	8.975
Tecmo Cup Football	7.475
Terminator 2	8.975
Tetris	7.475
The Flinstones	8.975
The Legend of Zelda	5.475
Time Lord	7.475
Tiny Toons Adventures	7.975
Top Gun 2	6.475
Tortugas Mutantes	8.475
Track & Field 2	5.475
Wild Gunman	5.475
WWF Steel Cage Chall.	7.975
Zelda 2	5.475



91-613 82 55

TENEMOS MUCHO MÁS DE SEGA Y NINTENDO, PC Y CD-ROM. LLÁMANOS



Lunes a Viernes de 9 a 18 horas.

TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEO CLUBS

SUPER 37.900 OFERTA

MEGA CD II + ROAD AVENGER

JUEGOS

Battle Corps	9.975
Chuck Rock	8.975
Double Switch	11.475
Dracula Unleashed	9.475
Dune	9.475
Ecco 2	9.475
Farenheit	9.975
Fifa Internat. Soccer	7.975
Final Fight	8.475
Formula 1 Racing	9.475
Hook	9.475
Jaguar XJ 220	6.975
Jurassic Park	9.475
Lethal Enforces	10.975
Make my Video INXS	9.975
NBA Jam	8.975
NHLP Hockey '94	8.475
Power Factory	4.975
Power Monger	8.475
Rebel Assault	10.475
Sewer Shark	9.975
Silp Heed	9.975
Sonic CD	4.975
Son of Chuck	9.475
Soulstar	9.975
Terminator	10.475
Thunderhawk	9.975
Tomcat Alley	9.975
Wolf Child	4.475
Wonder Dog	8.975
World Cup USA '94	8.975
Yumeni	11.975

NINTENDO

JUEGOS

Advent. in the Magic	8.975
Battletoads	8.975
Capitan Planet	5.975
Double Dragon III	8.975
El Libro de la Selva	6.475
George Foreman KO!	6.975
Hook	6.975
Ikari Warriors	3.975
I. Jones Last Cruzade	6.475
Indy Heat	7.475
Jimmy Connor's	5.975
Little Nemo	5.475
Los Pitufos	7.975
Mario & Yoshi	7.475
McDonaldland	7.475
Megaman 2	5.475
Megaman 4	8.475
Metroid	3.475
New Ghostbuster 2	5.475
Nintendo World Cup	7.975
North & South	8.475
P.O.W.	5.475
Prince of Persia	6.975
Probotector	5.475
Rad Racer	4.975
Rainbow Islands	7.475
Robin Hood	7.475
Robocop 3	7.975
Shadow Warrios 2	6.475
Snow Board Challe.	7.975
Snow Brothers	6.975
Spiderman Returns	8.475
Street Gangs	5.475
Super Mario Bros 2	7.975
Super Mario Bros 3	8.975



MEGA DRIVE 32X

JUEGOS

Doom	11.975
Stars Wars Arcade	11.975
Super Motocross	11.975
Virtua Racing Deluxe	11.975

MEGADRIVE

CONSOLAS

Mega 7 (Mega Drive + 7 Juegos + 2 Pad)	27.950
Mega Drive + Rey Leon + Sonic + 2 Pad	24.950
Mega Drive + S.Street Fighter 2+Sonic+2 Pad	25.950
Mega Drive + Virtua Racing + Sonic +2 Pad	25.950
Sonic Pack (Mega Drive + Sonic + 2 Pad)	14.850

PERIFERICOS

Adaptador 4 Jugadores	5.495
Arcade Power Stick 6 B	6.995
Control Pad	2.995
Control Pad II 6 Bot.	3.495
Fuente de Alimentacion	2.795
2 Remote Control 6 Bot	7.995

JUEGOS

Aero the Acrobat	11.475
Aero the Acrobat 2	10.975
Agassi Tennis	5.975
Aladdin	8.975
Alisia Dragoon	4.975
Andretti Racing	7.975
Animaniacs	9.475
Art Alive	2.975
Art of Fighting	9.775
Asterix	6.475
Attack Sub	4.975
Bart's Nightmare	5.475
Battle Toads	4.975
Body Count	7.775
Bubba N'Stix	9.475
Bubsy	8.475
Buck Rogers	4.975
Captain Havoc	9.975
Captain Planet	5.475
Castlevania New Gener.	8.475
Champions World Class	8.975
Chuck Rock II	6.475
Cliffhanger	5.475
Columns	4.475
Combat Cars	7.475
Cyborg Justice	5.475
Dino Dini Soccer	9.975
Dr. Robotnik's	7.975
Dracula	7.475
Dragon	10.475
Dragon Ball Z L'Appel.	9.775
Dragons's Fury	5.475
Dragons Revenge	8.975
Dune II Battle Arrakis	9.475
Dynamite Headdy	9.475
Earth Worm Jim	10.975
Ecco 2 (Español)	9.975
El Libro de la Selva	9.475
El Rey Leon	9.975
F-117 Night Storm	6.475
Fatal Fury	8.475
Fifa Soccer '95	7.975
Flashback	9.975
Gauntlet IV	8.975
Gunship	9.475
Gunstar Heroes	6.975
Hockey '93	4.975
Hook	6.475
Hyperdunk	7.475
IMG Inter. Tour Tennis	7.975
James Pond 3	6.975
Joe Montana 2 Sport	4.475
Jungle Strike	9.975
Jurassic Park	6.775
Jurassic Park Rampage	9.475
Last Battle	4.975
Lemmings	4.475
Lethal Enforces 2	9.975
Lost Vikings	9.975
Lotus II	9.475
Man Overboard Sinkors.	9.975
Markos Magic Football	9.975
Mazin Wars	8.475
Mega Bomber Man	7.475
Megalomania	4.975
Mega Prince of Persia	9.975
Mickey Mania	10.475
Micromachines	5.475
Micromachines 2	10.475
Mortal Kombat	9.475
Mortal Kombat II	8.475
Mr. Nutz	9.975
Mutant League Hockey	7.975
NBA Jam	9.975
NBA Live '95	7.975
NHL Hockey '95	7.975
Nigel Mansell	9.975
Normy's Beach Baby	7.975
Out Run 2.019	4.975
Page Master	9.975
Paperboy 2	5.475
Pebble Beach Golf	9.475
Pele	7.475
Pete Sampras Tennis	9.975
PGA Tour III	7.975
Pink Phanter	8.975
Power Rangers	9.975
Prince of Persia	8.975
Probotector	9.975
Psycho Pinball	10.475
Ragnacentry Soleil	11.475
Rings of Power	5.475
Rise of Robots	7.975
Road Rash 2	5.975
Robocop 3	5.475
Robocop VS Terminator	6.975
Rocket Knight Advent.	5.975
Rolo to the Rescue	5.475
Rugby World Cup	7.975
Scrabble	9.975
Sensible Soccer	6.975
Shadow Beast II	5.475
Shadow of the Beast	4.975
Shaq-Fu	8.990
Shinning Force 2	11.475
Shut Up Jam C.Barckley	9.975
Sonic & Knuckles	10.775
Sonic 2 + Bubsy	7.975
Sonic 3	10.475
Sonic Spinbal	6.475
Sparkster	8.975
Speddy G. VS Sylvester	10.475
Spiderman X-Men	5.975
Sports Talk Football	5.475
Steel Talons	5.475
Street Fighter II	6.975
Streets of Rage III	9.775
Sub Terrania	7.975
Sunset Riders	7.975
Super Street Figther 2	11.475
Superman	6.475
Syndicate	7.975
T2 Judgment Day	5.975
Talmits Adventure	5.475
Taz in Scape from Mars	9.375
Taz-Mania	5.475
Techno Clash	4.975
Terminator	5.475
The Hulk	9.475
The Hyperstone Heist	8.475
The Ottifants	7.975
Tiny Toons Adventures	7.975
Tiny Toons Sports	9.475
Tournament Fighters	9.975
Two Crude Dudes	4.975
Urban Strike	7.975
Virtua Racing	11.475
Where in Time is Car	8.975
Wimbledon Tennis	5.475
Winter Olympics	7.975
Wolverine	7.975
World Cup USA '94	9.475
WWF Raw	8.990
WWF Royal Rumble	9.975
WWF Wrestlemania	4.975
X-Men	6.975
Xenon II	5.475
Zero the Kamikaze	10.975
Zero Tolerance	8.975
Zombies	5.475
Zool	6.975
Zool + S. James Pond	7.975

GAME GEAR

CONSOLAS

Mame Gear "4 en 1"	17.950
Game Gear "Aladdin"	18.550
Game Gear "Columns"	14.850
Game Gear "Rey Leon"	18.950
Game Gear "TV Pack"	26.950

PERIFERICOS

Adaptador Coche	1.995
Adaptador de Corriente	1.995
Bolsa	2.995
Cable Audio Video	1.995
Cable Gear to Gear	1.495
Handy Power 2	6.695
Handy Power Kit	7.495
Sintonizador T.V.	9.495
Super Wide Gear(Lupa)	2.990

JUEGOS

Aladdin	6.775
Alien III	4.975
Asterix & Great Rescue	5.775
Daffy Duck Hollywood	5.875
Desert Strike	6.475
Drop Zone	6.775
Ecco 2	5.975
El Rey Leon	6.775
Excellent Dizzy	6.775
G.P. Raider	4.975
Hook	4.975
I. Jones Last Cruzade	4.975
Jurassic Park	5.975
Man Overboard Sinkors.	6.775
Mickey Mouse 2	4.975
Micromachines	6.775
Mortal Kombat II	6.475
Pete Sampras Tennis	6.775
Road Rash	6.475
Road Runner	5.875
Robocop VS Terminator	5.875
Sensible Soccer	5.375
Sonic Spinball	6.775
Sonic Triple Trouble	6.475
Speedy G. VS Sylvester	5.975
Spideman X-Men	6.775
Stars Wars	5.475
T2 Judgment Day	4.475
T2 the Arcade Game	4.475
Winter Olympics	5.475

MASTER SYSTEM

PERIFERICOS

Montrol Pad	1.995
Control Stick Joystick	3.495
Pistola	1.495
Remote Control	3.995

JUEGOS

Aladdin	6.775
Asterix & Great Rescue	5.875
California Games II	4.975
Chuck Rock	4.975
Cool Spot	6.475
Daffy Duck Hollywood	5.875
El Libro de la Selva	5.975
El Rey Leon	6.775
George Foreman's K.O.	4.975
Global Gladiators	4.975
G.P. Rider	5.375
Laser Ghost	4.975
Masters of Combat	5.875
Out Run Europa	4.975
Power Strike II	5.475
Rampart	5.475
Robocop 3	4.375
Sagaia (Darius II)	5.475
Sensible Soccer	5.975
Spiderman Sinister	4.975
Stars Wars	6.275
Strider II	6.475
Super Monaco GP	4.975
Superman	5.975
T2 the Arcade Game	4.375
Tazmania	5.475
The Hulk	6.775
Tiny Toon Sports	6.475
Tom & Jerry	5.475
Ultimate Soccer	6.475
Wimbledon II	4.975
Winter Olympics	5.475
World Class Leaderb.	3.475
World Cup USA '94	6.975
WWf Steel Cage Challe.	6.475
Zool	5.875

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO SOLO POR **750 PTS.** (SOLO PENINSULA).

PEDIDOS SUPERIORES A 20.000 PTS. SIN GASTOS DE ENVIO.(PENÍNSULA Y BALEARES)

PRECIOS CON IVA INCLUIDO Y VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO.

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MIX DE OCIO Y JUEGOS. **APDO. DE CORREOS 55.035 (28080 MADRID)**

NOMBRE .... DNI........................

APELLIDOS ....

DIRECCION ....

....

POBLACION .... PROVINCIA....................

TELEFONO .... C.P. ....

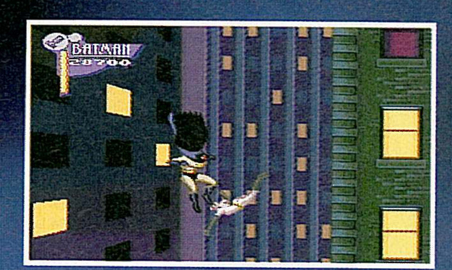
MODELO DE CONSOLA ....

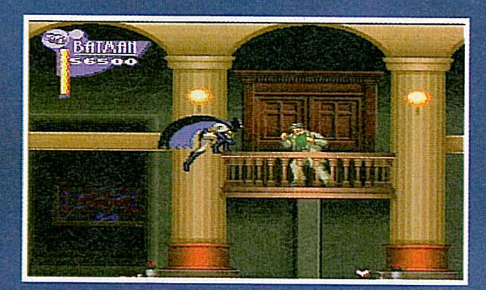
TITULOS PEDIDOS	PRECIO
SUMA	....
GASTOS ENVIO	....
TOTAL	....

Envío por correo contrarreembolso, 250 pts.

the adventures of BATMAN & ROBIN

Tras sorprender hace dos años a propios y extraños con un soberbio beat'em up basado en BATMAN RETURNS, Konami vuelve a retomar las aventuras del legendario señor de la noche en un extraordinario arcade de múltiples y diferenciadas fases. Este lanzamiento hará las delicias de los fans del personaje creado por Bob Kane.




EL RETORNO DEL SEÑOR DE LA NOCHE



BATMAN & ROBIN ADVENTURES es la adaptación a ***Super Nintendo*** de la popular serie de animación producida por la **Warner**, y que tanto éxito ha cosechado en su país de origen (Estados Unidos) y en las demás naciones donde se ha emitido, incluyendo España. Cualquier otra compañía podría haber aprovechado el tirón de la serie televisiva y haber programado un arcade decentito para millones de beneficios, pero no **Konami**. Los reyes de la programación, los magnos creadores de la saga CASTLEVANIA, CONTRA/PROBOTECTOR, o PARODIUS han sido los encargados de trasladar todo el ambiente, diseño y vanguardismo de la serie. Y vaya si lo han conseguido. Para empezar, todos los movimientos de los personajes han sido





ARTISTA INVITADO




NUESTRA AVENTURA NO PODIA TENER UN COMIENZO MAS DIVERTIDO: EL PARQUE DE ATRACCIONES DEL JOKER. UNA EXCURSION POR EL PAIS DE LOS JUGUETES NOS PROPORCIONARA UN VIAJE POR LA MONTAÑA RUSA MAS PELIGROSA DEL PLANETA. LAS PERSECUCIONES EN MODO 7 SON INCREIBLES.







En la Batcueva, Alfred te proporcionará información, además de aconsejarte sobre el armamento.



realizados a partir de las animaciones de la serie, usando el mismo sistema de ALADDIN de David Perry. Esto ha hecho posible que el sprite de Batman sea una obra de arte en movimiento: trepa, salta, golpea o se descuelga con la suavidad de un dibujo animado. Y eso por no hablar de los gráficos en general. Desde los candelabros del SUPER CASTLEVANIA, no había tenido la oportunidad de ver una rotación tan espectacular como la de los troncos de la segunda fase. Pero, sin duda, lo más extraordinario del cartucho es el he-




ARTISTA INVITADO




EL BOSQUE DE GOTHAM CITY HA SIDO REVOLUCIONADO POR LA FAN NUMERO UNO DEL PADRE MUNDINA: POISON IVY. UN GERANIO HA ATACADO BRUTALMENTE A UNA VIEJA, Y UN NIÑO HA SIDO DEVORADO POR UN TRIO DE GLADIOLOS. BATMAN DEBERA PONER FRENO A LOS PLANES DE IVY.

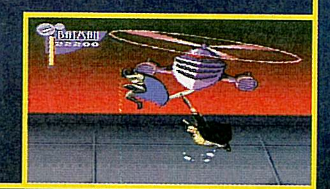



ARTISTA INVITADO




EL MUSEO DE GOTHAM HA SIDO SECUESTRADO POR EL PINGÜINO Y SU BANDA. CON LA INESTIMABLE AYUDA DE ROBIN, BATMAN DEBERA INVESTIGAR EN SUS TRES PISOS PARA HALLAR PISTAS, QUE LE LLEVEN A LA PUESTA EN LIBERTAD DEL DIRECTOR DEL MUSEO. UTILIZA LA LINTERNA.



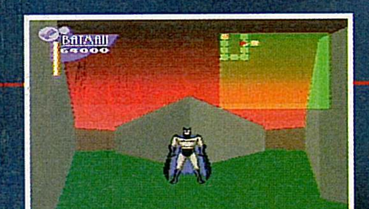


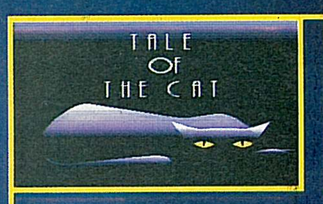
RECORD





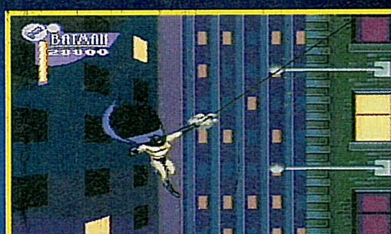









Catwoman ha sido vista merodeando las azoteas del barrio rico de Gotham. Tu mision es perseguirla y demostrarla que el crimen nunca es bueno. Esta es una de las fases mas espectaculares por la trepidante pelea en el aire entre Batman y Catwoman.

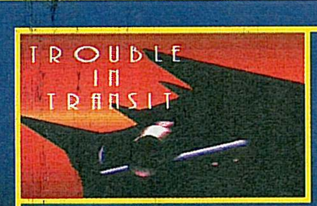





El nuevo arcade de Konami es uno de los títulos más espectaculares y divertidos de los últimos tiempos.



cho de dividir las ochos fases de **BATMAN & ROBIN ADVENTURES**, como si fueran capítulos independientes de la serie de televisión. Cada una de estas fases tiene su propia pantalla de presentación y su intro, además de una temática y unos objetivos diferenciados. Como si volviéramos a los viejos tiempos del ***Spectrum*** y sus programas multicarga, cada fase es totalmente distinta y necesita una estrategia también diferente. Si en la fase del Pingüino la labor de Batman se desarrolla en un museo rescatando gente





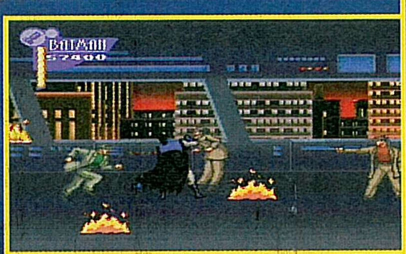



El terrible Dos Caras ha robado la Caja de Ahorros de Gotham y escapa a bordo de un potente vehiculo hacia la autopista norte. El Señor de la Noche debera interceptarlo antes de que huya. Agarra el Batmovil, y demuestra a Robin como se pisa el acelerador.






Antiguo profesor de la universidad de Gotham, el Espantapajaros, no ha olvidado las burlas de las que fue objeto por parte de sus colegas y el alumnado. Ha saboteado la reunion anual de la universidad, contaminando con un gas letal todas las instalaciones.








y recogiendo nuevas pistas, la de Dos Caras es una trepidante carrera de coches de vista aérea en el más puro estilo SPY HUNTER. Esto se traduce en una completa interacción con el jugador, que se ve embarcado en una maravillosa aventura que, lejos de resultar fácil, le llevará semanas y hasta meses completar.

Del aspecto sonoro hay poco que hablar. Simplemente es increíble. La







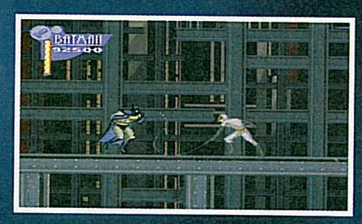




LA FASE MAS DIFICIL DE TODO EL JUEGO POR LA MALA GAITA DE LOS ACERTIJOS DE ENIGMA. EL COMISARIO GORDON Y SU HIJA BARBARA HAN SIDO SECUESTRADOS POR ESTE SUPER-VILLANO, Y BATMAN DEBERA INTRODUCIRSE EN EL MUNDO VIRTUAL DEL LABERINTO DEL MINOTAURO PARA RESCATARLOS.







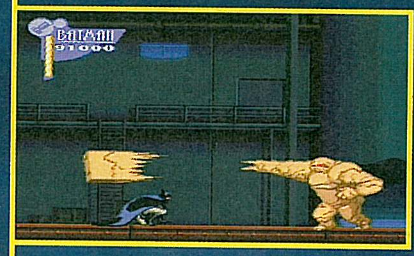
compañía **Konami** y el tema central de Danny Elfman vuelven a encontrarse para componer uno de los score más sobrecogedores y envolventes jamás producidos para una ***Super Nintendo***. Si tienes la posibilidad, conecta la consola a un equipo de música y convertirás tu habitación en una sala de cine. Ante juegos como éste, los elogios sobran. **Konami** ha vuelto a superarse con uno de los arcades más completos, trepidantes y espectaculares que he visto en mucho tiempo. Tan sólo he podido encontrar dos defectos: el complejo nivel de dificultad (salvado por la inclusión de passwords), y los enrevesados acertijos de Enigma (The Riddler). Si buscas un título largo, original y divertido no lo pienses más. Batman y Robin te esperan.

NEMESIS







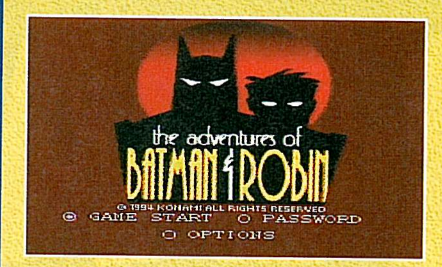


EL JOKER, PINGÜINO Y CATWOMAN SE HAN ESCAPADO DEL ARKHAM ASYLUM, LLEVANDOSE A KIRK LANGSTROM, ALIAS MAN-BAT Y PRESTON PAYNE, EL TERRIBLE CLAYFACE. TODOS JUNTOS ESPERAN A BATMAN EN EL VIEJO PUERTO DE GOTHAM PARA EL TERRIBLE DUELO FINAL DE LA AVENTURA.









KONAMI	
KONAMI	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	3-5
FASES	8
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ La espectacular animación de los personajes. Rotaciones, scaling y otras rutinas graficas.

▼ El fondo del duelo final con el Espantapájaros.



MUSICA

▲ La fabulosa banda sonora creada por Danny Elfman.

▼ La música de la séptima fase acaba con los nervios del más pintado.



SONIDO FX

▲ La ambientación resulta impresionante, destacando sobre todo el sonido de los coches de la montaña rusa. Todo un prodigio de programación.



JUGABILIDAD

▲ El gran número de movimientos y las distintas armas de Batman.

▼ La dificultad llega a ser aplastante, sobre todo, con Enigma.



GLOBAL 92

La compañía japonesa Konami ha logrado realizar uno de los juegos más entretenidos, ágiles y divertidos de los últimos años. Un título esencial que combina una inmejorable calidad técnica con una jugabilidad endiablada. BATMAN & ROBIN ADVENTURES es un lanzamiento que te atrapará desde el primer momento. Una apuesta segura para Super Nintendo.

DEMASIADO REAL PARA SER SOLO UN JU



DRACULA UNLEASHED
El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.



BATTLECORPS
Tú todavía no lo sabes, pero tu cuerpo es mitad máquina mitad humano. ¡Eres un Cyborg! Abrete camino entre más de 20 zonas de batalla en 3D. ¡Y qué se salve quién pueda!



DUNE
Un juego de película. En el año 10.191 todo ha cambiado. Y si todavía no has visto la película deléitate con más de 30 minutos de conversación y secuencias digitalizadas de la obra maestra de David Lynch.

16-BIT
MEGA DRIVE SEGA

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



Unitros


EGO
MEGA-CD
¿Hasta dónde puede llegar la tecnología digital en un videojuego? Si te lo has preguntado muchas veces, los nuevos títulos de MEGA CD, van a despejar todas tus dudas. ¡¡La realidad se hace interactiva para sacudir tus sentidos!! ¡Imágenes reales mediante sistema TRU-VIDEO!. ¡Q-SOUND! ¡Efectos de ZOOM multidimensionales y rotaciones de 360º que no podrás explicarte! Enfréntate a la realidad. No has vivido nada parecido. ¿Te imaginas cuando además tus juegos en MEGA CD se vean potenciados por la fuerza desatada de los 32 Bits de la MD 32X? Esto sí que es fuerte.
FORMULA 1 RACING
¡Agárrate! No hay nada más real, mete la primera y déjate llevar. Tienes madera de campeón y ahora puedes demostrarlo. ¡Acelera y suelta toda tu adrenalina!.
JURASSIC PARK
La más bestial aventura en un Parque no apto para cardíacos. Rescata los huevos de 7 especies distintas y destruye a los monstruos. ¡Van a por tí!.
TOM CAT ALLEY
Te puedes quedar sin respiración con este simulador supersónico de altos vuelos. Demuestra que tus reflejos son más rápidos que tu vista y abre fuego. ¡Para pilotos de hielo!.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
SEGA
MEGA DRIVE

ZERO
The KAMIKAZE Squirrel



URGENT:
TELEGRAM
ZERO:
THE EVIL LUMBERJACK.JACQUES LE SHEETS IS CHOPPING DOWN STONY FOREST TO PRINT PAPER MONEY FROM STOLEN PLATES. HE HAS MY FATHER.
PLEASE RETURN HOME AT ONCE.
LOVE AMY.









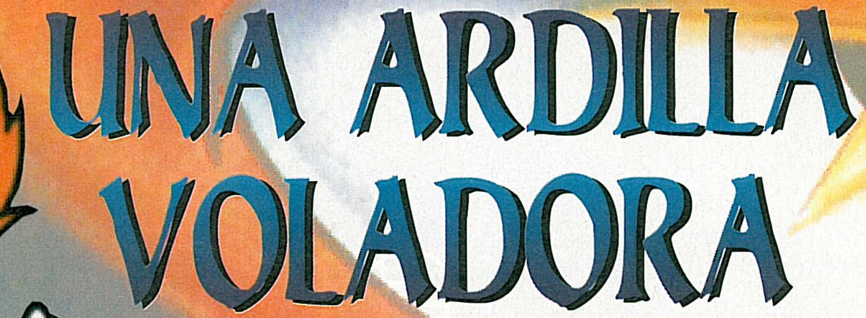
A bordo de su caza de la segunda Guerra Mundial, Zero acude raudo y veloz a la llamada de auxilio de los habitantes de su planeta. Este digno sucesor de AERO THE ACROBAT viene con ganas de arrasar en los dos sistemas predominantes en el mercado de los videojuegos: Super Nintendo y Mega Drive. Con una jugabilidad arrolladora, este nuevo lanzamiento promete aventuras emocionantes.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL es el último lanzamiento de la compañía americana **Sunsoft**. Los programadores, como viene siendo habitual, han sido los componentes de **Iguana Entertainment**, responsables de títulos destacados como NBA JAM, la saga de AERO THE ACROBAT o PIRATES OF DARK WATER para ***Mega Drive***.

No es la primera vez que esta ardilla piloto aparece en un videojuego. Es posible que los más perspicaces le recuerden por sus apariciones en AERO THE ACROBAT, donde interpretaba a un feroz enemigo del murciélago insignia de **Sunsoft**.

Ahora las tornas han cambiado, y Zero se ha convertido en el héroe de esta impresionante aventura. Su mundo se encuentra en peligro inminente por la invasión de misteriosos seres, que están destrozando los bosques habitados por las ardillas. Un agónico mensaje ha llegado a los oídos de Zero, que no ha dudado un instante en coger su kamikaze y desplazarse rápidamente hasta su ho-



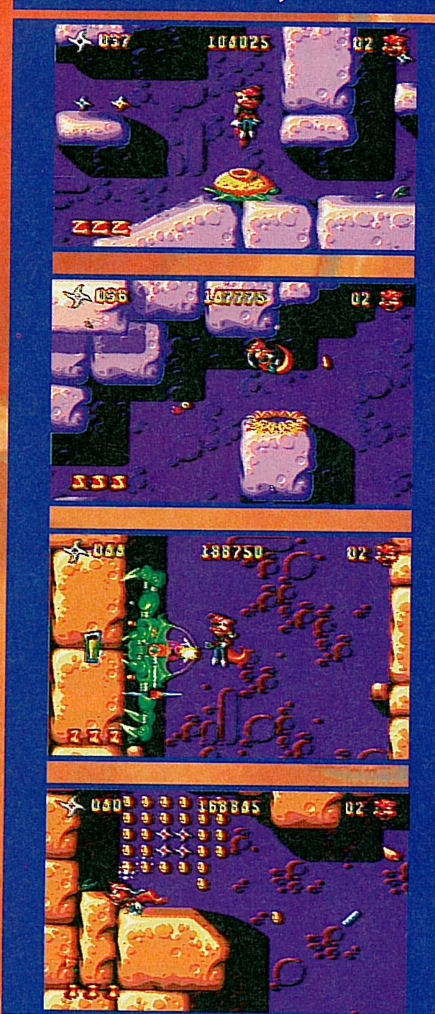








PASAJE





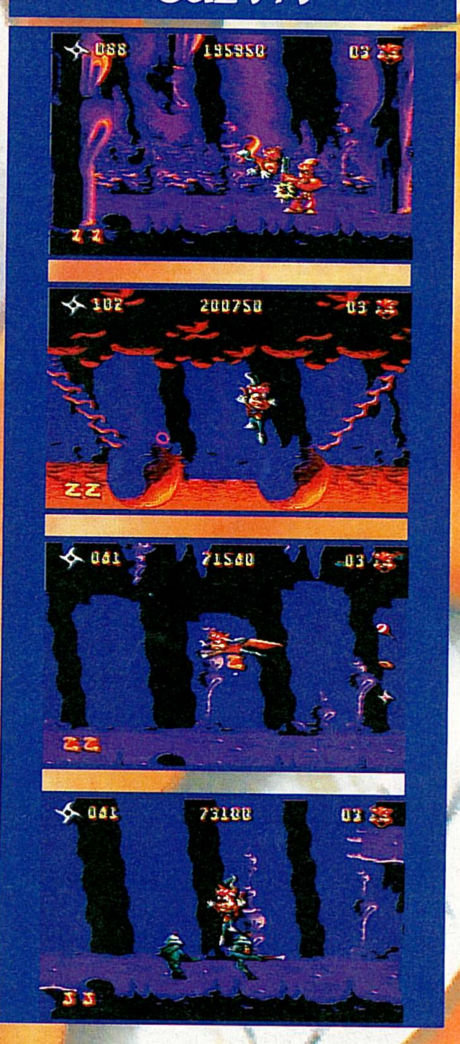
RODILLO



LA PLAYA



CUEVA



gar, a pesar de la insistencia de Ektor para que permaneciera junto a él. Cuando el aeroplano sobrevolaba las playas de su tierra, fue abatido por un misterioso personaje. A partir de ese momento, Zero deberá valerse de sus piernas y abandonar los restos de su avión en la playa. No será nada fácil viajar a través de las siete fases que comprende el juego, debido a los innumerables enemigos que pueblan cada escenario. Para eliminarlos, nuestro héroe puede lanzar shurikens que se encuentran estratégicamente distribuidos por el mapeado. También puede saltar sobre ellos o realizar loopings que los lanzarán fuera de la pantalla. Para sortear los obstáculos, además del salto, dispone de una espectacular habilidad que le permite volar a sitios inalcanzables, siempre que se tire desde una altura considerable. Los luga-

ENEMIGOS

PASAJE



CUEVA



BOSQUE



EKTOR



ENEMIGOS

GLOBO



Este artilugio permitirá al protagonista acceder a las nubes. Pero, antes, no olvidéis cortar la atadura del globo.

EL BOSQUE

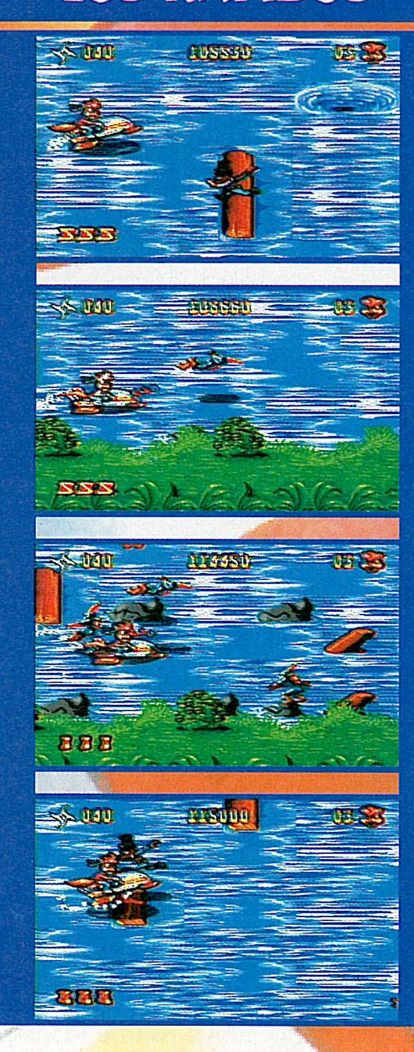


INDICADOR

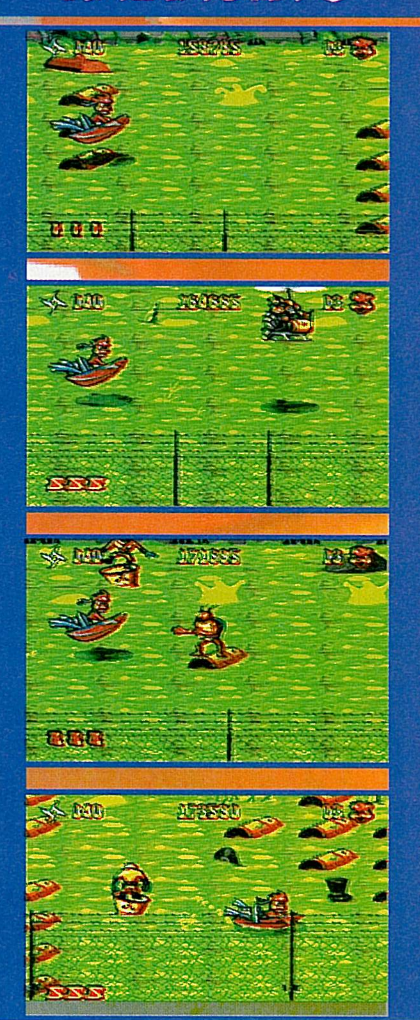


Cada vez que paséis por este indicador, dejaréis señalado el lugar para comenzar de nuevo la partida.

LOS RAPIDOS

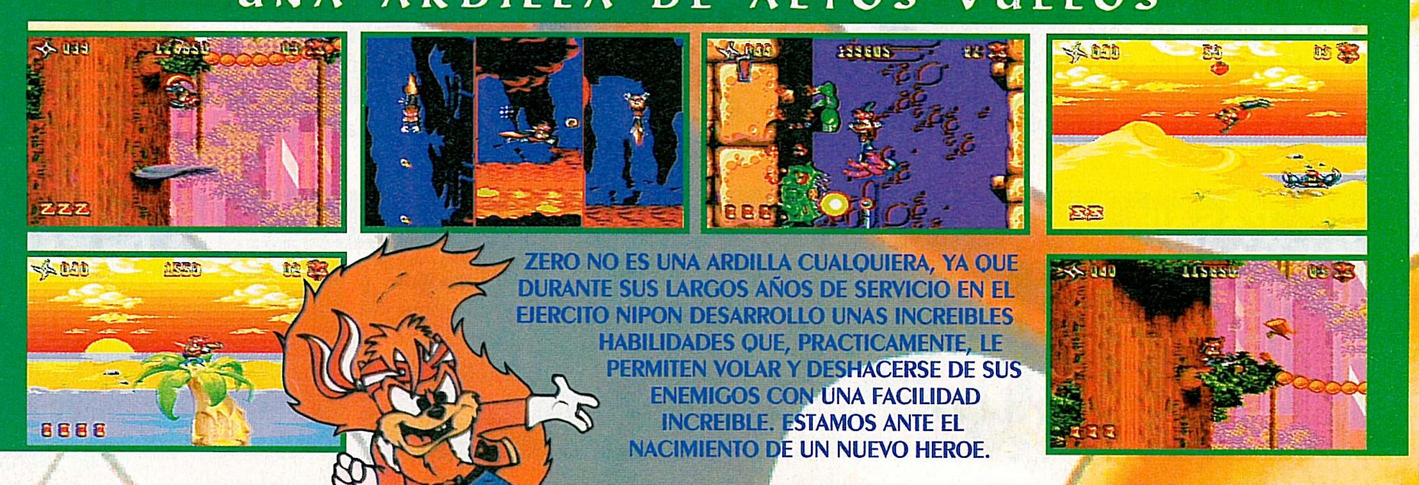


RADIACTIVO



res de vuelo están indicados en el juego por un cartel en el que podréis leer el siguiente mensaje: super dive test. El manejo de Zero es más sencillo que el de Aero, y el diseño gráfico en general es muy bueno.
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL no es un arcade de plataformas lineal, ya que se intercalan las fases horizontales con las verticales. También, este lanzamiento tiene dos niveles más donde la ardilla conducirá de un modo intrépido una moto acuática y una lancha motora por un río de desechos ra-

UNA ARDILLA DE ALTOS VUELOS



ZERO NO ES UNA ARDILLA CUALQUIERA, YA QUE DURANTE SUS LARGOS AÑOS DE SERVICIO EN EL EJERCITO NIPON DESARROLLO UNAS INCREIBLES HABILIDADES QUE, PRACTICAMENTE, LE PERMITEN VOLAR Y DESHACERSE DE SUS ENEMIGOS CON UNA FACILIDAD INCREIBLE. ESTAMOS ANTE EL NACIMIENTO DE UN NUEVO HEROE.



BONUS







EN CASI TODOS LOS NIVELES, PODREIS ENCONTRAR ESTAS PUERTAS QUE OS PERMITIRAN ACCEDER A ZONAS REPLETAS DE VALIOSOS ITEMS COMO VIDAS, MONEDAS O ENERGIA. SERA NECESARIO INFLAR LAS PUERTAS SALTANDO SOBRE EL FUELLE PERO, CUIDADO, SI OS PASAIS DEL LIMITE EXPLOTARAN. DE ESTE MODO, DESAPARECERAN DE LA PANTALLA.





BANG BANG



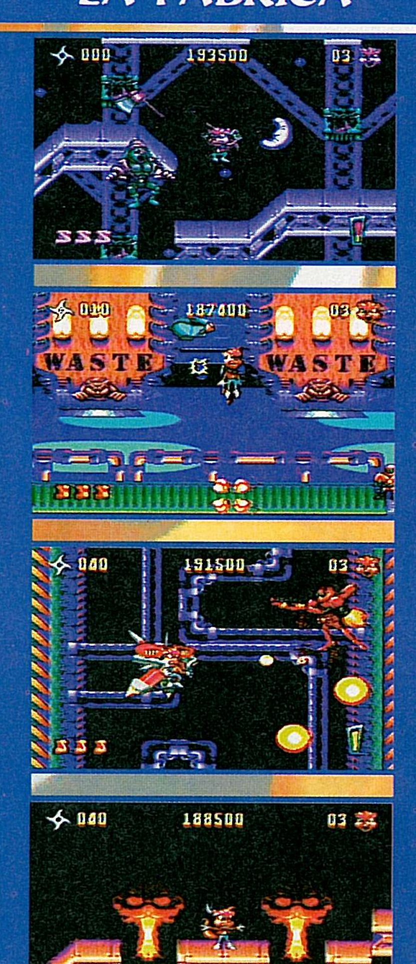
En determinados instantes, el terrible Ektor no dudará en disparar al valiente protagonista del juego.



SLURP

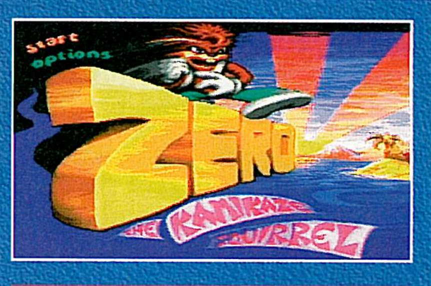
Cuidado con las plantas carnívoras, ya que un mal salto acabará contigo.

LA FABRICA



diactivos, esquivando troncos, seres mutantes y helicópteros que le ametrallarán desde el aire. En fin, con **ZERO** no tendréis un instante de respiro en este trepidante cartucho, que reúne unas excelentes cualidades técnicas y una gran jugabilidad.

R. DREAMER



SUNSOFT
IGUANA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Unos gráficos excelentes para Mega Drive y Super Nintendo.

▼ Algunos fondos podían haber sido mejor aprovechados.



89

MUSICA

▲ Diferentes melodías para cada fase, de excelente factura.

▼ Aunque algunas músicas pueden llegar a ser repetitivas.



89

SONIDO FX

▲ Todos los sonidos añorados en un juego de plataformas.

▼ Algunos golpes no poseen el típico sonido contundente.



87

JUGABILIDAD

▲ Un control perfecto del personaje, y de todos sus movimientos.

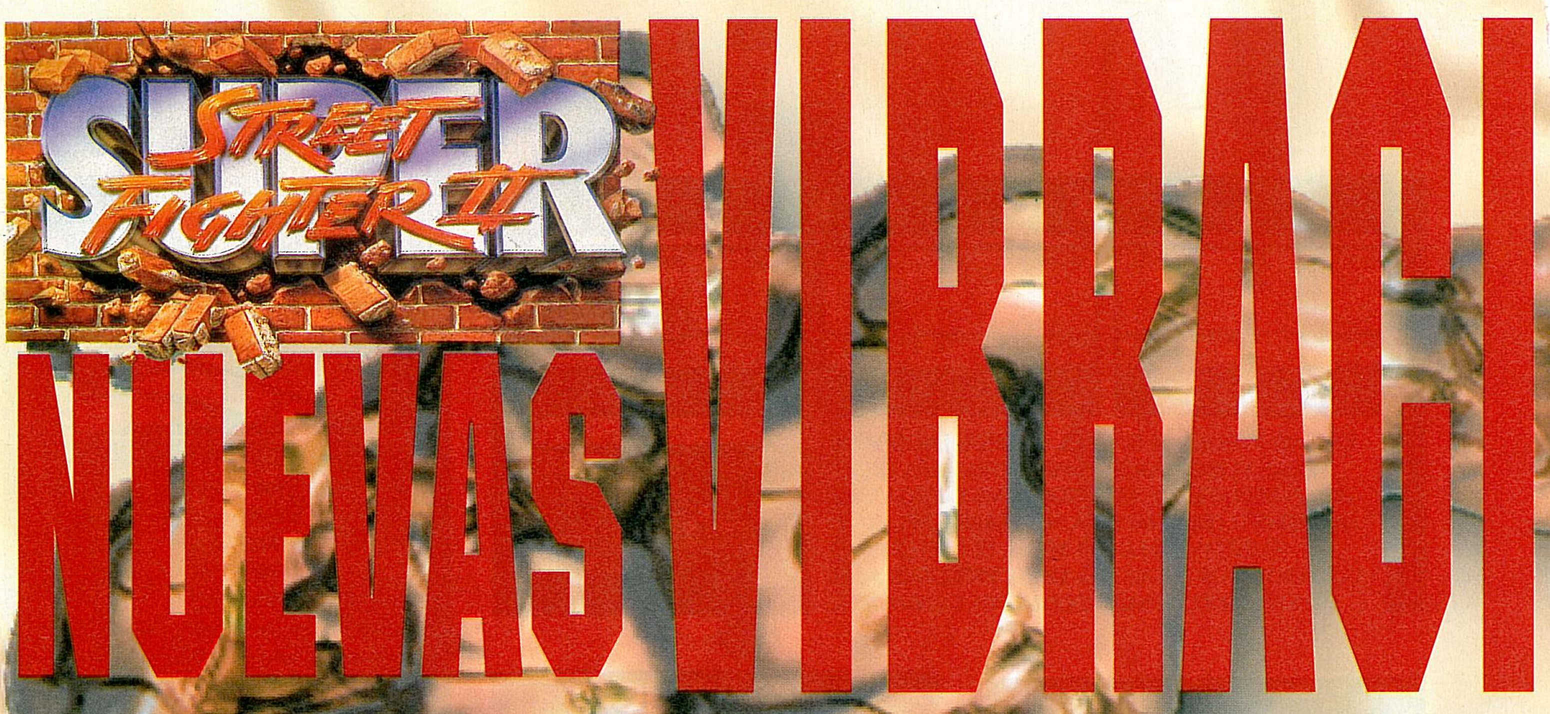
▲ Las diferentes estrategias para derrotar a los jefes finales.

92

GLOBAL

90

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL es el nuevo lanzamiento de la compañía Sunsoft. Con una jugabilidad impresionante y unas magníficas cualidades técnicas, este cartucho viene dispuesto a arrasar en el mundo de los 16 bits. Este título sigue la línea del popular AERO THE ACROBAT. Además, sus características también le auguran una gran acogida popular.



CAPCOM HA LOGRADO TODA UNA GAMA DE NUEVAS POSIBILIDADES EN LA SEGUNDA VERSION DE UNO DE LOS GRANDES EN EL GENERO DE LA LUCHA. LA INCORPORACION DE CUATRO PERSONAJES Y DE DIFERENTES MODOS DE JUEGO SON SUS PRINCIPALES NOVEDADES.

La aparición de las múltiples recreativas de STREET FIGHTER, además de constituir uno de los mayores éxitos de los últimos tiempos, ha supuesto la consagración de un género como el de la lucha. El éxito de esta máquina fue aprovechado por los programadores de consolas para lanzar al mercado diferentes versiones de este juego. De este modo, personajes del carisma de Ryu o de Bison son ya conocidos por todos los aficionados a este tipo de programas. La aparición de multitud de cartuchos de corte similar ha proliferado de tal forma que **Capcom** ha decidido programar una tercera parte para los 16 bits de **Nintendo.** Este novedoso lanzamiento posee todos los alicientes de la entrega original y también añade mejoras muy importantes. El resultado es **SUPER STREET FIGHTER 2**, que con sus 32 megas aparece

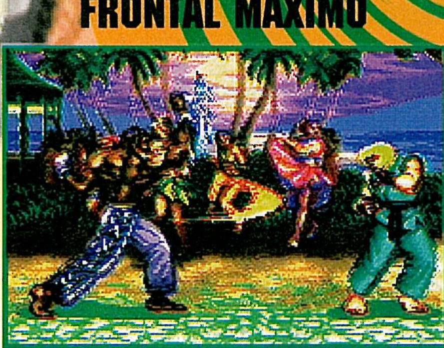
DEE JAY



HIPER PUÑETAZO







PATADA DOBLE

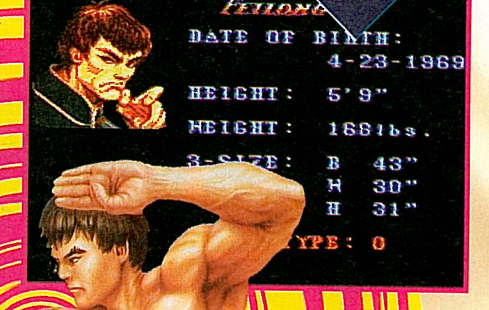


ONES

SUPER NINTENDO REVIEW

PATADA ALZADA DE DRAGON





REKKA KEN



FEI LONG





SI QUIERES LLEVARTE A CASA LA MAQUINA RECREATIVA ORIGINAL DE SUPER STREET FIGHTER II, NO TE PIERDAS EL PROXIMO NUMERO DE SUPER JUEGOS.

para ***Super Nintendo*** después de que, el pasado verano, viera la luz la correspondiente versión para ***Mega Drive*** con ocho megas más. Su principal atractivo, utilizado también en la versión de **Sega**, radica en la aparición de cuatro nuevos luchadores (Cammy, Dee Jay, T. Hawk y Fei Long). Esta generación de jóvenes luchadores se ha ganado a pulso la posibilidad de competir con los grandes ídolos en los combates de World Warrior. Por este motivo, sus nombres serán conocidos muy pronto por los múltiples seguidores del género. Para añadir un poco más de emoción, junto a las opciones tradicionales, se incluyen nuevas modalidades de juego como son los combates en grupo (en los que cada participante controla a varios luchadores), las confrontaciones en torneo (en los

TIME CHALLENGE



Esta opción consiste en derrotar a un adversario en el menor tiempo posible. Las mejores marcas logradas por los contendientes figurarán en un registro de récords creado para la ocasión.

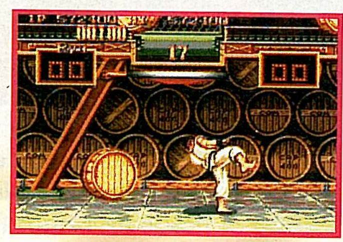


BONUS

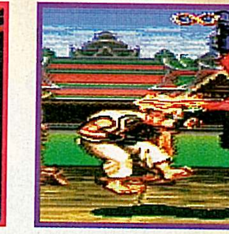








NUEVAS MAGIAS







COLORES



En este nuevo lanzamiento de Capcom existe la posibilidad de elegir los colores para el uniforme del luchador.

CAMPEON



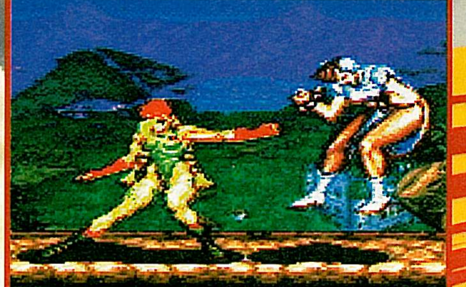
OPCIONES

OPTION MODE

	EASY	HARD
DIFFICULTY	★★★★★★★★	
TIME LIMIT	YES	NO
CONFIG.	1PLAYER	2PLAYER
L.PUNCH	L	Y
M.PUNCH	X	X
H.PUNCH	Y	L
L.KICK	R	R
M.KICK	A	A
H.KICK	B	B
CPS FIGHTER	SET	SET
STEREO	STEREO	MONAURAL

CAMMY

PUÑO GIRATORIO

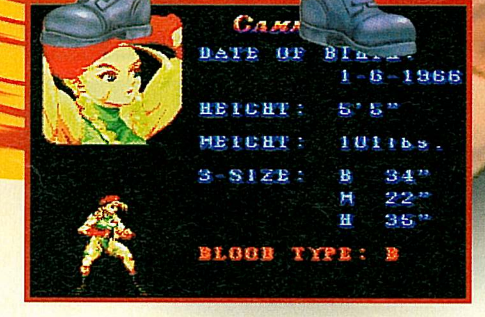


CAÑON PERFORADOR



PATADA FRONTAL

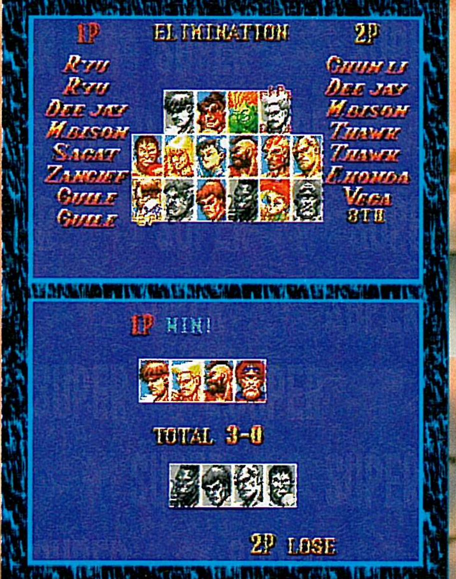




SUPER COMBATE EN GRUPO

*** ELIMINATION**
Cada jugador elige hasta ocho luchadores con el objetivo de eliminar a todos los rivales. Si un personaje gana un combate, puede seguir luchando hasta que pierda.

*** MATCH PLAY**
Es posible seleccionar a ocho luchadores por jugador. Cada personaje de un equipo se enfrenta sólo a uno del otro. Triunfa el conjunto que más peleas gane.



que pueden competir hasta ocho jugadores), y los desafíos contra el reloj (en busca de una victoria en el menor tiempo posible). Otra novedad, respecto a la primera parte, es la opción de elegir el color en los uniformes de los diferentes personajes, aunque este dato no deja de ser meramente anecdótico. Más importante son los renovados escenarios, que cuentan con unos completos y perfeccionados *scroles*. Los gráficos de los luchadores son más definidos, e incluso se han modificado los rasgos físicos de algunos de



T. HAWK



MARTILLO ATRONADOR



EL HALCON



GOLPE DE TRUENO



ESCENARIOS

RECORDS



VERSUS BATTLE

KEN Y RYU

PUÑETAZO DE DRAGON

BOLA DE FUEGO

Mientras que en el cartucho original Ken y Ryu sólo se diferenciaban en su aspecto, en esta versión tienen magias diferentes.

ellos. Los golpes especiales, además de los pertenecientes a los cuatro debutantes, incorporan nuevas alternativas, destacando las diferentes habilidades de Ryu y Ken. Todo ello ha sido englobado dentro del ambiente que hizo famoso a STREET FIGHTER 2 en todo el mundo. No existe ninguna duda de que este cartucho va a ser un punto ineludible para toda la competencia.

NEMESIS Y JAVIER ITURRIOZ



CAPCOM
CAPCOM
MEGAS ◆ 32
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Nuevos e impresionantes scrolles en todas las fases.

▲ Se mantiene el mismo tamaño de los sprites que en la versión original.



MUSICA

▲ Nuevas melodías con respecto a versiones anteriores.

▼ Se incluyen más instrumentos, con lo que se mejora este aspecto.



SONIDO FX

▲ Tiene una importante gama de efectos de sonido en todas las fases.

▼ Pierde contundencia con respecto a la versión turbo.



JUGABILIDAD

▲ Cuatro personajes nuevos y más magias para los antiguos.

▲ Se incrementa el número de opciones y de competiciones.



GLOBAL 93

Aunque a primera vista no existan grandes diferencias con respecto STREET FIGHTER TURBO, esta nueva versión presenta cuatro luchadores inéditos, toda una serie de novedades gráficas y originales opciones. Además mantiene todo el espíritu del original. Esta segunda entrega tiene reservado un lugar de honor entre los numerosos cartuchos de este género.

SPACE HARRIER

TIERRA DE DRAGONES

TRES SON LOS NOMBRES DE LAS RECREATIVAS MAS EMBLEMATICOS DE LOS TIEMPOS DE GLORIA DE SEGA: OUT RUN, AFTERBURNER Y SPACE HARRIER. ESTAS TRES MAQUINAS SE HICIERON MUY POPULARES HACE VARIOS AÑOS. TODAS TENIAN UN DATO EN COMUN: LAS IMPRESIONANTES TÉCNICAS DE ZOOM EMPLEADAS EN SU DESARROLLO.

AMAR



GEZZA







Ahora la compañía **Sega** está dispuesta a devolvernos el sabor de los clásicos. Y por este motivo nos sigue deleitando con estupendas conversiones de estas recreativas de antaño. Ahora le llega el turno a **SPACE HARRIER**. **Sega** siempre se ha caracterizado por una continua innovación técnica en sus arcades. Seguramente, todo el mundo habrá contemplado los extraordinarios DAYTONA USA, VIRTUA FIGHTERS y VIRTUA RACING. Estos títulos han demostrado el nivel de realidad alcanzado por un juego que emplea correctamente las técnicas de vectores y de *texture mapping*.

Sin embargo, los métodos tridimensionales comenzaron años atrás con la invención del scaling, una técnica de escalado de gráficos que los ampliaba perfectamente, perdiendo definición y ganando velocidad. Una de las primeras máquinas que emplearon este sistema fue **SPACE HARRIER** que, además, gozaba de una estupenda jugabilidad. Esta recreativa tuvo una gran popularidad en Japón. Por esta razón, **Sega** realizó una parodia de este lanzamiento con el nombre de FANTASY ZONE, un mata-





LUCASIA















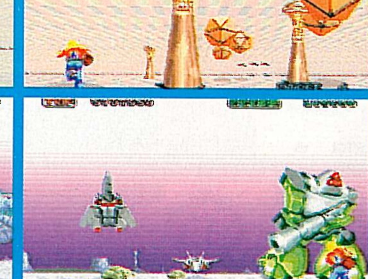


IDA



CEICEL





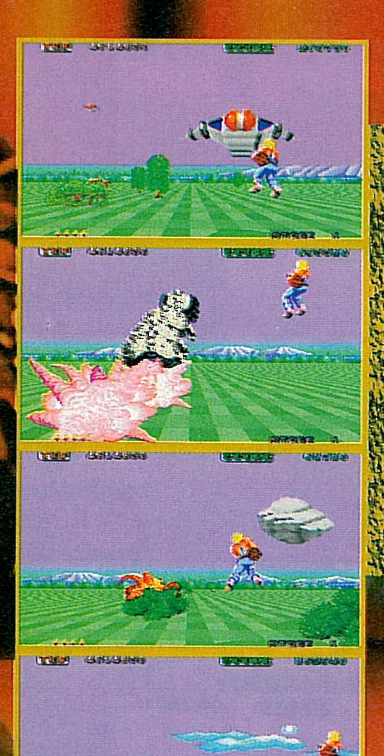


El juego conserva todas las virtudes de la máquina recreativa original, que encumbró a la compañía Sega a lo más alto de las listas de éxitos.

DRAGONES







MOOT



marcianos al más puro estilo de PARODIUS que se desarrollaba en los decorados de **SPACE HARRIER**. En 1986 llegaba al ***Spectrum*** la primera de las conversiones de esta máquina, dotada de una gran calidad gráfica. Un año después, con las primeras ***Master System***, aparecía una impresionante versión programada por el creador de SONIC, que incluía las voces de la maquina y un más que destacable colorido, pero que fallaba en lo principal: su jugabilidad.

En 1989, se creó una segunda parte expresamente para ***Mega Drive*** con el nombre SUPER SPACE HA-

Las fases son muy variadas. Todos los escenarios imaginables pueden ser realidad.

La perspectiva del juego es tridimensional, con un mayor campo de acción.

OLISIS



La versión para Master System de este juego fue programada por el creador de Sonic, Yuki Yama. Este dato avala la calidad de un buen cartucho para los ocho bits de Sega.



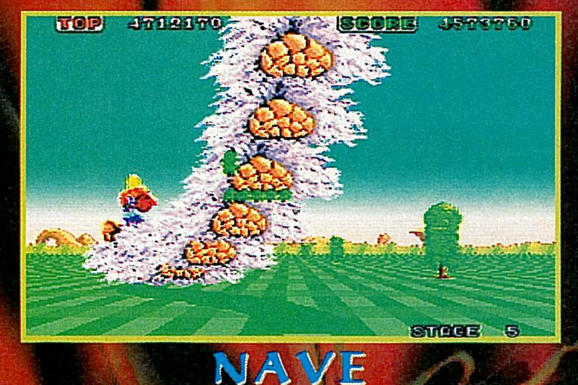


COLUMNA



ELEFANTE





RRIER II. Este cartucho era semejante al original pero con nuevas fases, una mejor presentación y un scaling bastante correcto.
Al igual que AFTERBURNER COMPLETE, **SPACE HARRIER** se caracteriza por un asombroso scaling y una jugabilidad casi perfecta. El sprite protagonista se controla a las mil maravillas, respondiendo perfectamente a todas nuestras acciones gracias al control pad.
Las fases son las mismas de la recreativa, por lo que la gente que posea la versión para ***Mega Drive*** podrá adquirir perfectamente este cartucho.
El desarrollo del juego es básicamente el de un matamarcianos, con los típicos enemigos de final de fase. Sin embargo, en esta ocasión la perspectiva empleada es tridimensional, y nos ofrece un mayor campo de acción. Pero, es necesario tener cuidado porque los adversarios se mueven mucho más.
Las fases de **SPACE HARRIER** son muy variadas, y así podremos volar entre extrañas plantas, atravesar lluvias de meteoritos o cruzar cementerios de elefantes. En este lanzamiento, cualquier decorado imaginable puede convertirse en realidad.
Otro de los puntos fuertes del cartucho radica en el detallado colorido de todos los objetos. Destacan las tonalidades empleadas por los programadores en las columnas, que parecen realmente metálicas.
Los enemigos del juego son bastante diversos, sobresaliendo un grupo de dragones. Este título hará las delicias de los fans de las recreativas.

THE PUNISHER

NAVE

OPTIONS



SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 21
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los sprites son tan detallados como los de la propia recreativa.
▼ Los fondos son algo pobres.



MUSICA

▲ Podremos escuchar todas las melodías de la máquina.
▼ Suenan a Mega Drive.



SONIDO FX

▲ Impresionante variedad de explosiones e impactos.
▼ Las voces no se escuchan con mucha claridad.



JUGABILIDAD

▲ Todos los aspectos de la recreativa se incluyen en esta versión.
▲ El control de los personajes.



GLOBAL 86

Los amantes de esta legendaria máquina recreativa están de enhorabuena. SPACE HARRIER para Mega Drive 32X es el fiel reflejo de su hermana mayor. Acción trepidante y espectacular en forma de matamarcianos multifase. En definitiva, nos encontramos ante un gran juego.

PIEDRAS

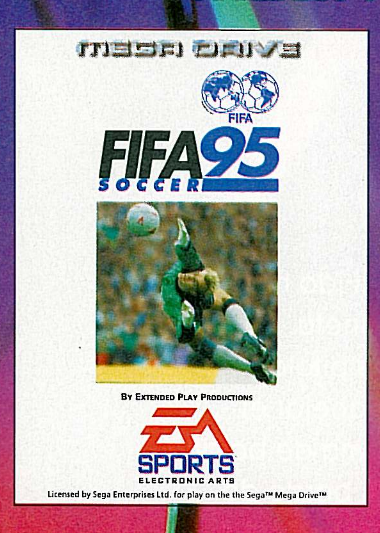


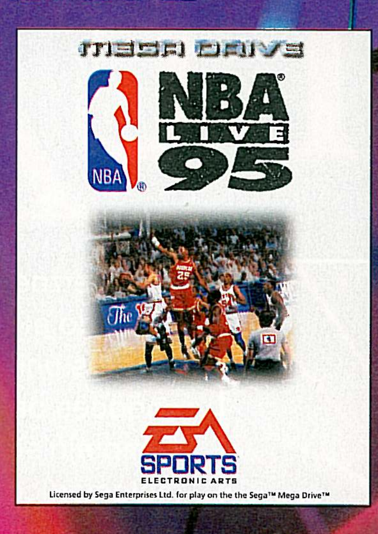
ROBOT

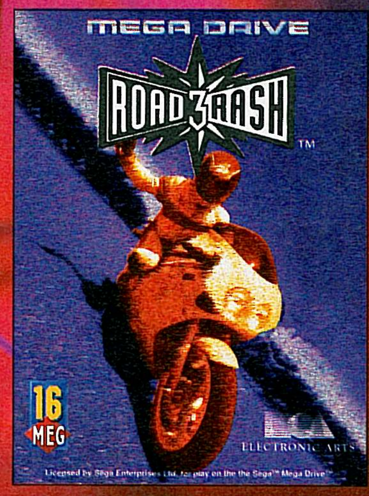


electronic arts & drosoft es ea en españa

MEGA DRIVE







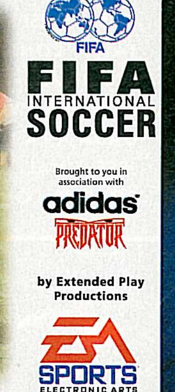


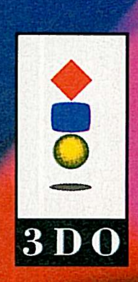




El software de entretenimiento del futuro directamente en tus manos





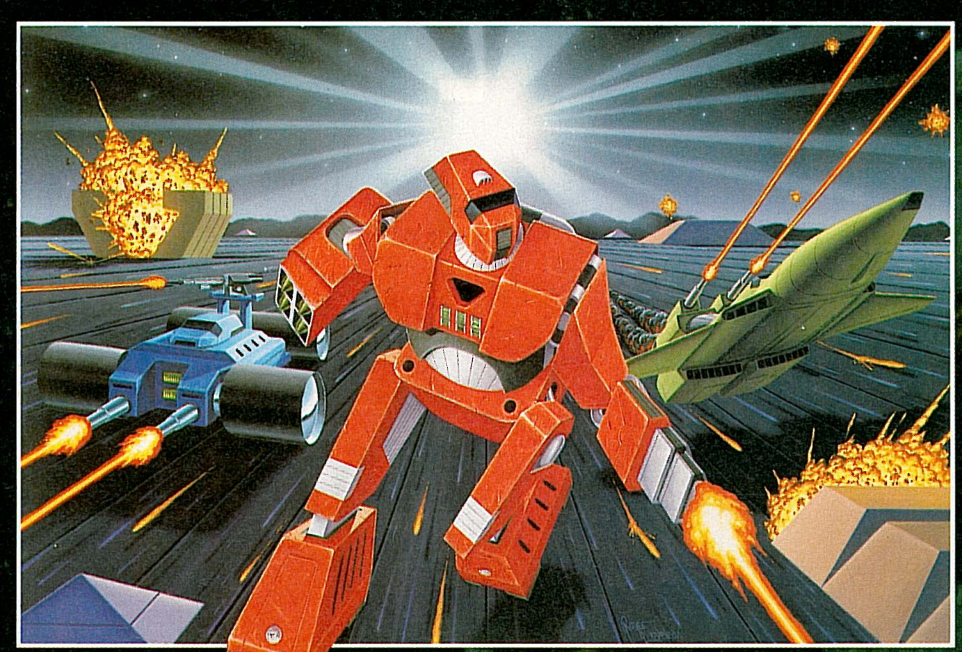


ELECTRONIC ARTS®



Moratín, 52, 4° dcha. 28014 Madrid Tel: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40.
TELÉFONO SERVICIO ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

VORTEX



Las fuerzas Aki-ido han invadido el planeta. Vosotros sois los únicos pilotos capaces de manejar el complejo sistema de batalla metamórfico. A bordo de este aparato, recorreréis un fascinante mundo.



LA REVOLUCION VECTORIAL

MISION 1

VORTEX

EL COMIENZO NO ES ALENTADOR. EN EL VORTEX INTERDIMENSIONAL OS ESPERA UNA BATALLA CONTRA LAS NAVES DE AKI-IDO, QUE OS IMPEDIRAN VUESTRA LLEGADA A LA GUARIDA DEL JEFE FINAL. ELIMINADO, PODREIS CONTINUAR.







La compañía **Argonaut**, creadora del chip FX, ha sido la responsable de la programación de todos los títulos lanzados al mercado con el sistema de apoyo que permite el tratamiento gráfico en 3D. STAR WING fue el primer juego en contar con el FX, y sorprendió al público por sus espectaculares efectos tridimensionales. Después llegó la segunda generación del chip. y un estupendo cartucho automovilístico llamado STUNT RACE FX.

Con **VORTEX** el grupo inglés retorna al pasado, ofreciéndonos un productos de apenas cuatro megas y que, técnicamente, no supera a STUNT RACE FX. Sin embargo, podemos dar nuestra más sincera enhorabuena a los programadores de **Argonaut** por exprimir al máximo esa memoria, obteniendo un cartucho que hace un tiem-



MISION 2 CRYSTON

EL PLANETA DE HIELO ES UN MUNDO INHOSPITO. AQUI ESTAN PRISIONEROS LOS TRES CIENTIFICOS A LOS QUE TENDRÉIS QUE LIBERAR, BUSCANDO LA LLAVE DE SU PRISION Y ESQUIVANDO LOS ATAQUES ENEMIGOS.









ALIADOS



MISION 3 VOLTAIR



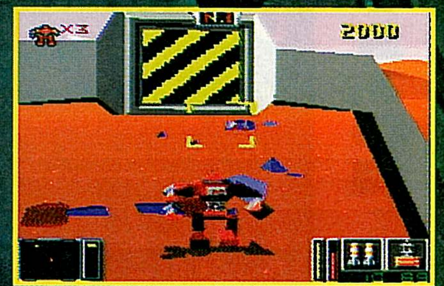


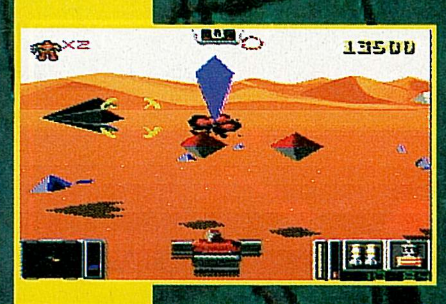
LAS CARRETERAS DE ESTE MUNDO AÉREO SE ENCUENTRAN CORTADAS POR IMPRESIONANTES CAIDAS AL VACIO. PARA SALVARLAS, SOLO PODRÉIS UTILIZAR EL ROBOT O EL AVION SONICO. CUIDADO CON LAS PLATA-

po hubiera sido competitivo, teniendo en cuenta el nivel de calidad actual en la mayoría de los juegos.
Es necesario reconocer que **VORTEX** es un gran cartucho. Sus siete fases requerirán un buen entrenamiento para finalizarlas con éxito. Además, hay tres niveles de entrenamiento donde gozaréis de la oportunidad de probar las diferentes habilidades de vuestro robot transformado. Una vez completado el entrenamiento con éxito, la teniente Dante dará el permiso para comenzar la misión, vencer a las tropas de Aki-ido y encontrar los cinco fragmentos del núcleo para transportarlos a Trantor.
Cada una de las cuatro formas que puede adquirir la unidad de combate tiene una habilidad especial, y será completamente necesario hacer uso de todas ellas, si realmente queréis terminar cada objetivo encomendado

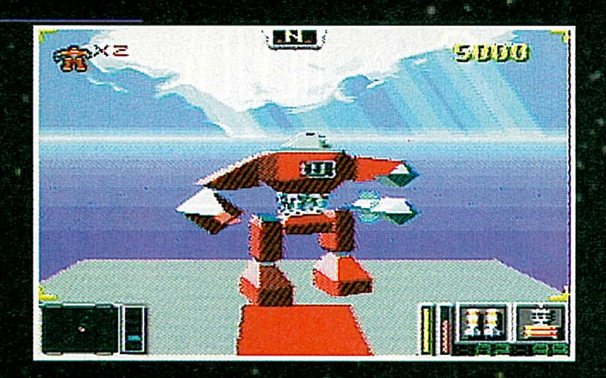
MISION 4 THERMIS

AUN PLANETA DESÉRTICO DONDE RECORREREIS GRANDES DISTANCIAS Y CON EL MENOR CONSUMO DE ENERGIA. VUESTRA MISION CONSISTIRA EN DESTRUIR LOS CINCO REACTORES DE ENERGIA DE LOS ENEMIGOS.









MAPA



MISION 5

MAGMEMO

Este escenario tiene un fondo espectacular. Recoged las bolas de energia para reactivar la vieja mina, alli se encuentra un segmento de core. Para conseguirlo deberéis reducir a Xerxes.

















ENEMIGOS

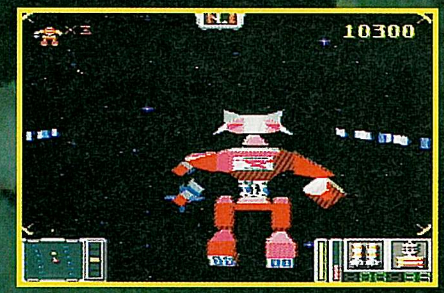
Las tropas Aki-ido cuentan con un variado catalogo de unidades de ataque dispuestas a haceros añicos. Las mas eficientes son las torretas que poseen un alto grado de resistencia, pero no debéis olvidaros del resto de los adversarios.

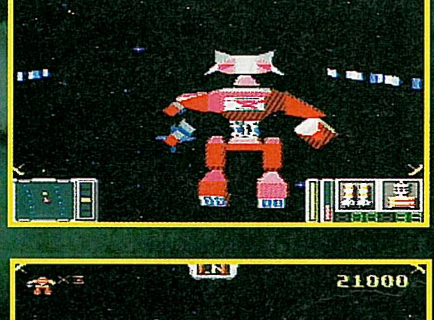


MISION 6

VORTEX

De nuevo estais en el vortex interdimensional camino de Trantor. Las huestes de Aki-ido estan replegandose, y es el mejor momento para intentar abatir el mayor numero de naves posibles.







con éxito. Sin duda alguna, el apartado más sobresaliente en **VORTEX** radica en las impresionantes melodías compuestas para cada nivel. No obstante, los efectos sonoros no son muy brillantes, ya que para un juego repleto de explosiones podrían haber creado sonidos con un mayor realismo. Quizás con este detalle, los programadores podrían haber equilibrado con mayor acierto la escasez de detalles en el apartado gráfico, aunque hay pequeñas zonas para las que han usado



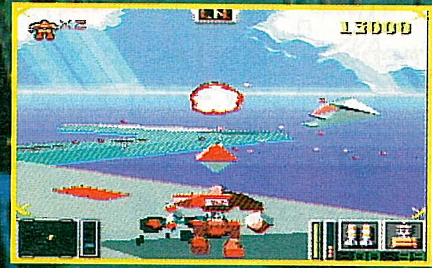


MISION 7 TRANTOR

TRAS VOLVER AL SISTEMA CENTRAL, IREIS A TRANTOR. EL MEJOR MEDIO DE TRANSPORTE SERA EL AVION SONICO. SOLO OS QUEDA COLOCAR LAS PIEZAS DE CORE Y DERROTAR AL TEMIBLE VERCINGETRIX.



















OBJETOS

DISPONÉIS DE ITEMS QUE OS AYUDARAN A AUMENTAR EL NUMERO DE MISILES O LA BARRA DE ENERGIA.





el *texture mapping* (los pies del robot, la parte trasera de la nave y algunos edificios y estructuras).

Argonaut ha desempeñado un trabajo digno de encomio, pero que ha llegado muy tarde al mercado. Recomendado para todos los amantes de las dificultades, que podrán sacar el máximo rendimiento a su control pad por el elevado número de opciones que contiene **VORTEX.**

R. DREAMER

PUERTA



Estas puertas os llevarán a zonas desconocidas, donde podréis continuar vuestra lucha sin cuartel.

VORTEX

START
OPTIONS
PASSWORD
CONTROL



ELECTRO BRAIN
ARGONAUT
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
MISIONES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El texture mapping utilizado para realizar pequeños detalles.

▼ Los gráficos vectoriales resultan poco jugosos a estas alturas.



MUSICA

▲ La increíble calidad de las melodías ambienta a la perfección.

▲ Todas las fases de este juego tienen un tema musical propio.



SONIDO FX

▲ Explosiones a diestro y siniestro a lo largo de todo el cartucho.

▼ Los efectos sonoros podrían haber sido más espectaculares.



JUGABILIDAD

▲ La existencia de passwords constituye un verdadero seguro de vida.

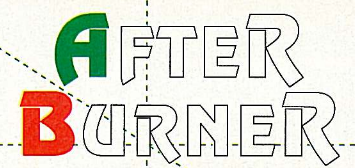
▼ La dificultad de este título puede acabar con vuestra paciencia.

80

GLOBAL



Después del excelente lanzamiento de STUNT RACE FX, todos los usuarios de Super Nintendo esperaban un cartucho bastante más espectacular e impactante que este VORTEX. A pesar de todo, es necesario reconocer que los programadores han realizado un trabajo excelente. Sin embargo, sus cuatro megas no pueden dar para mucho más.



LA PERFECCION, OCHO AÑOS DESPUES

Ocho años, nada más y nada menos, han hecho falta para que podamos disfrutar en nuestros hogares de una versión exacta a la del original AFTER BURNER. Durante este tiempo ha quedado patente que el mundo de los videojuegos domésticos ha avanzado con más lentitud de la esperada.

FASE 1-4











Fue en 1.986 cuando pudimos degustar, por primera vez, de las excelencias de una máquina como **AFTER BURNER**. Este lanzamiento se presentaba en dos formatos muy distintos. La primera era una *coin-op* totalmente normal en la que un impresionante mando nos permitía dirigir con sorprendente soltura los movimientos de nuestro veloz F-14. La segunda de las configuraciones contaba con una carcasa algo futurista que, por medio de un mecanismo hidráulico, ofrecía una increíble sensación de movimiento. Con esta producción, **Sega** daba continuidad a un sistema de juego que ya había utilizado anteriormente en SPACE HARRIER y OUT RUN, y que posteriormente utilizaron una interminable lista de títulos entre los que se encontraban: GALAXY FORCE I y II, ENDURO RACER, POWER DRIFT o TURBO OUT RUN, por mencionar tan solo alguno de ellos. Dicha técnica, como ya hemos comentado infinidad de veces en estas páginas, responde al nombre de *scaling*. Con ella se lograban impresionantes entornos semi-tridimensionales, por los que podíamos movernos a nuestro antojo y que llegó a su máxima expresión en el ya mencionado GALAXY FORCE II.

Ahora por fin, tras ocho largos años de espera, hay una máquina doméstica capaz de emular con la suficiente perfección las delicias de dicha *coin-op*. La afortunada receptora de tan magno título es, como no, el nuevo ingenio de **Sega**, la *Mega Drive 32X*, en una novedosa de-



TOCADO...



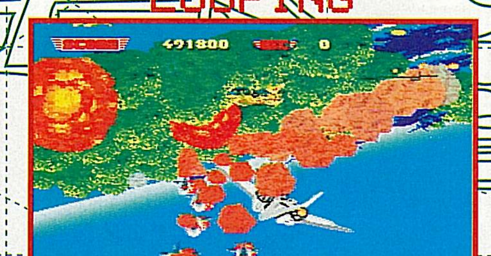
...HUNDIDO



CONTROLES

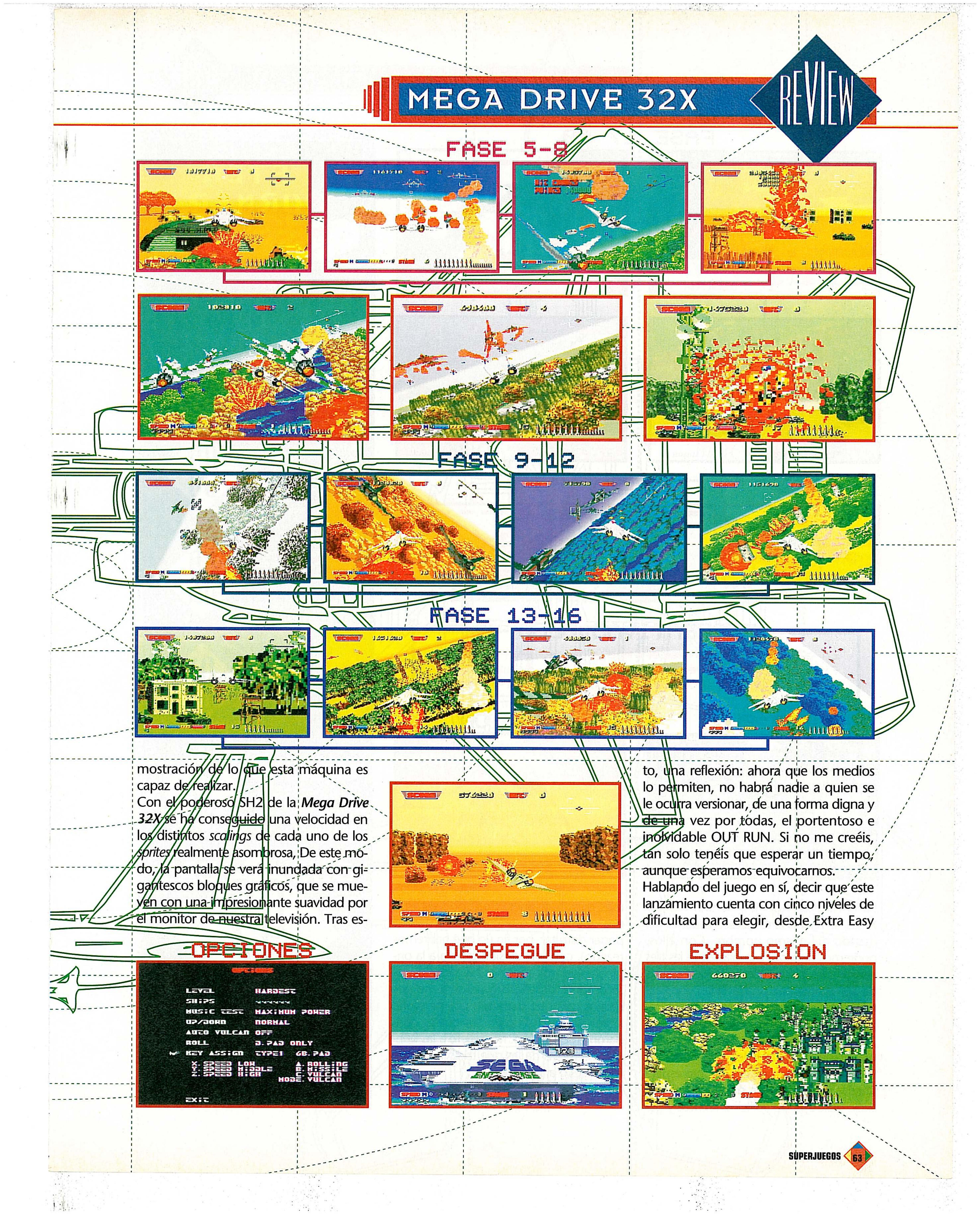


LOOPING



RECARGA





mostración de lo que esta máquina es capaz de realizar.

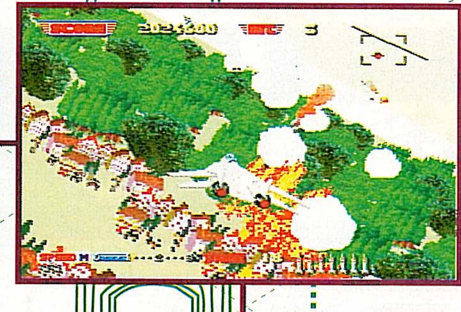
Con el poderoso SH2 de la ***Mega Drive 32X*** se ha conseguido una velocidad en los distintos *scalings* de cada uno de los *sprites* realmente asombrosa. De este modo, la pantalla se verá inundada con gigantescos bloques gráficos, que se mueven con una impresionante suavidad por el monitor de nuestra televisión. Tras esto, una reflexión: ahora que los medios lo permiten, no habrá nadie a quien se le ocurra versionar, de una forma digna y de una vez por todas, el portentoso e inolvidable OUT RUN. Si no me creéis, tan solo tenéis que esperar un tiempo, aunque esperamos equivocarnos.

Hablando del juego en sí, decir que este lanzamiento cuenta con cinco niveles de dificultad para elegir, desde Extra Easy



FASE 17-20













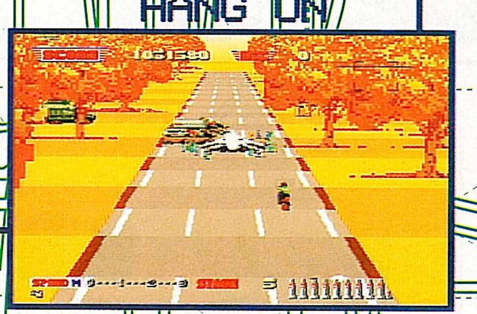
RECREATIVAS SEGA

En algunas fases deberemos tomar tierra. Si os fijáis podréis ver en la pista al famoso coche de OUT RUN y la velocísima moto de HANG ON.

OUT RUN

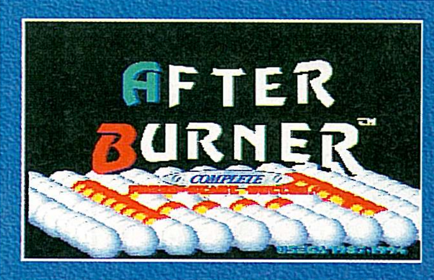


HANG ON



hasta Hardest. Además, de una vez por todas, se hace uso de los seis botones del mando del mismo nombre. Con ellos, podremos disparar, cambiar entre las tres velocidades disponibles y realizar el giro de 360 grados con una facilidad que hasta ahora no habíamos observado en ninguna de las versiones anteriores.
Por otro lado, el juego cuenta con una gran cantidad de detalles, que le asemejan al original, como la inútil pero espectacular posibilidad de poder disparar al suelo destruyendo edificios, fábricas y demás construcciones. Con todo esto no nos queda más que congratularnos de poder disfrutar, por fin (lo que habremos rezado), con una versión exacta a la original. Nuestros años nos ha costado, pero después de una larga espera, no podemos más que derramar una pequeña lágrima de recuerdo por los que se quedaron en el camino. Me refiero a las buenas máquinas de las que todavía no hemos vuelto a saber nada.

J.C. MAYERICK y THE SCOPE



SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 2 - 6
FASES ◆ 23
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El maravilloso y rápido scaling que hizo célebres a los arcades Sega.

▲ Explosiones vistosas y espectaculares al máximo. Un prodigio técnico.



MUSICA

▲ De lo mejor que hemos oído en una consola de la compañía Sega.

▲ Las melodías de este juego son idénticas a las de la recreativa.



SONIDO FX

▲ Uno de los apartados más importantes del juego. Cumple realmente con creces.

▲ Muy realistas y bélicos. Toda una demostración.



JUGABILIDAD

▲ Tanto como la recreativa. Una jugabilidad increíble. Para dar y tomar.

▲ Los niveles de dificultad resultan bastante ajustados.



GLOBAL



Mega Drive 32X sigue en el buen camino. Después de los celebrados DOOM y VIRTUA RACING DE LUXE, Sega retoma sus clásicos más carismáticos. AFTER BURNER COMPLETE es la mejor prueba de que hay programas emblemáticos que merecen ser rescatados del olvido. Estamos quizá ante la conversión más completa realizada para una consola.

¡EMPIEZA EL AÑO CON LOS MEJORES JUEGOS!

POP& soft ®

NUEVO TELEFONO DE PEDIDOS
(91) 764 39 69
HORARIO: DE 9 A 2 Y DE 3 A 6

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

NOVEDADES SEGA

MEGA DRIVE	P.V.P.	JUNGLE BOOK	10.190	RISE OF THE ROBOTS	9.190	HULK	7.190	DINAMITE HEADDY	6.190
		JURASSIC PARK	10.190	ROAD RUNNER	10.100	JUNGLE BOOK	6.190	DR. ROBOTNIK'S	6.190
ANIMANIACS	10.400	KICK OFF 3	10.690	SHINING FORCE	12.190	JURASSIC PARK	6.690	DROP ZONE	7.190
ANDRETTI RACING	9.190	LEMMINGS 2	11.190	SILVESTRE & PIOLIN	9.690	MAST. OF COMBAT	6.190	GP RAIDER	5.690
ART OF FIGHTING	10.190	LETAL ENFORCES 2	10.790	SONY & KNUCKLES	12.190	REY LEON	7.190	HOOK	5.290
BARKLEY JAM!	9.190	MAXIMUM CANAGE	10.190	SPARKSTER	9.790	ROAD RUNNER	6.190	HULK	7.190
BODY COUNT	8.190	MEGA BOMBERMAN	7.190	SUP. STREET FIGHTER	12.190	ROBO. VS TERMINATOR	6.190	JUNGLE BOOK	6.190
BRUTAL	10.195	MIKEY MANIA	11.190	TAZ IN ESC. FRONT MARS	9.690	STRIDER II	7.190	JURASSIC PARK	6.190
BUBA'N STICK	10.190	MORTAL KOMBAT 2	10.190	TINYTOON OLD STAR	10.190	WINTER OLYMPICS	6.190	MORTAL KOMBAT II	7.190
BUBSY 2	8.190	NBA'95	9.190	URBAN STRIKE	8.690	ZOOL	6.190	REY LEON	7.190
DRAGON	11.190	NBA SHOWDOWN	10.190	WORLD CUP USA 94	10.190			ROAD RUNNER	6.190
DRAGON BALL Z	10.190	NHL HOCKEY 95	8.690			GAME GEAR	P.V.P.	ROBO. VS TERMINATOR	6.190
DUNE 2	10.100	PGA EUROPEAN TOUR	9.190	MASTER SYSTEM	P.V.P.			SENSIBLE SOCCER	5.690
FIFA 95	9.190	P. SAMPRAS TENNIS	10.690			ASTERIX	6.190	THE OTTIFANTS	5.690
FLINK	9.190	PIT FALL	11.190	ASTERIX GREAT RESC.	6.190	ASTERIX GREAT RESC.	6.190	WINTER OLYMPICS	6.190
GENERAL CHAOS	10.190	PROTECTOR	10.790	DAFFY DUCK	6.190	COOL SPOT	5.390		
IMG TENNIS	8.690	REY LEON	12.190	GP RIDER	5.690	DAFFY DUCK	6.190		

NOVEDADES GAME BOY

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
BAT. TOADS AND DRAGON •	5.690	MYSTIC QUEST	5.390	TETRIS II •	6.190
BATTLETOADS 2	5.390	NBA	6.190	THE ANIMATED SERIES	5.390
BOMB. JACK	4.890	NIGEL MANSELL'S	4.690	TINY TOONS II	5.390
DARKWING DUCK	5.890	POPEYE 2	5.390	TINY TOONS ALLSTAR	6.100
DONKEY KONG V •	6.190	POWER RANGERS •	5.190	TOP RANKING TENNIS	4.890
DUCK TALES 2	6.190	PROBOTECTOR 2	5.890	TURTLES 3	5.390
KIRBY'S DREAM LAND	4.390	ROAD RUSH	5.890	XENON 2	5.390
KIRBY'S PINBALL LAND	5.390	SOCCER	6.190	ZELDA	5.890
LIBRO DE LA SELVA •	6.190	SUPER MARIO LAND	4.390		
LOS PITUFOS •	5.690	SUPER MARIO LAND II	5.890		
MEGAMAN III •	4.690	SUPER MARIO LAND III	5.890		
METROID II •	4.690	TAZMANIA 2 •	5.690		
MORTAL KOMBAT II	6.190	TARZAN	6.195		

¡COLEGA! AHORRATE 300.- "PELAS"
(SOLO EN LOS TITULOS MARCADOS EN ROJO)

OFERTAS SEGA

MEGA DRIVE	P.V.P.	MUT. LEAGUE HOCKEY	3.190	MASTER SYSTEM	P.V.P.	STREETS OF RAGE	2.190	JAMES BOND 007	2.190
		NBA ALL STAR	3.190			SPIDERMAN	2.690	JAMES POND II	2.190
ADDAMS FAMILY	5.190	PUGSSY	4.190	ADDAMS FAMILY	4.690	SUPER OFF ROAD	2.690	KRUSTY'S FUN HOUSE	2.695
ASTERIX	7.190	RANGER X	4.190	ALIEN 3	2.690	T-2 ARCADE	4.690	MARBLE MADNESS	2.190
BARTS NIGHTMARE	6.190	REN & STIMPY	4.190	ASTERIX SEC. MISSION	2.190	T-2 JUDGMENT	4.690	OLYMPIC GOLD	2.190
BOB	3.190	ROBOCOP III	6.190	DESERT STRIKE	2.190	THE FLASH	2.190	OTTIFANTS	3.190
CASH DUMMIES	6.190	SONIC 2	4.190	DONALD DUCK 2	2.190	WOLF CHILD	2.190	PREDATOR 2	2.695
CHUK ROC II	6.190	SPACE HARRIER II	3.190	DR. ROBOTNIK	2.190			REN & STIMPY	4.190
COOL SPOT	5.190	SPEED BALL II	3.190	ELLO THE DOLPHIN	2.190	GAME GEAR	P.V.P.	ROBOCOP 3	4.690
CYBER BALL	6.190	SPIDERMAN X-MEN	6.190	KLAX	2.690			SPACE HARRIER II	2.190
ETERNAL CHAMPIONS	6.190	STREET FIGHTER II	7.190	OTTIFANTS	2.190	ADDAMS FAMILY	4.690	SONIC CHAOS	4.190
G. FOREMAN BOXING	3.190	STRIDER II	4.190	PACMANIA	2.690	ALIEN SYNDROME	2.190	SPIDERMAN 2	2.695
GLOBAL GLADIATORS	4.190	SUMMER CHALLENGER	3.190	PGA TOUR GOLF	2.190	BATTLE TOADS	2.190	STRIDER II	2.190
GODS	3.190	TOE JAM EARL II	4.190	PIT FIGHTER	2.690	CHUCK ROC II	3.190	SUPERMAN	2.190
007 JAMES BOND	6.190	VIRTUAL PIMBALL	3.190	PREDATOR 2	2.690	DONALD DUCK II	4.190	WOLF CHILD	2.190
JURASSIC PARK	7.190	WIMBLEDON	6.190	SONIC CHAOS	2.190	DOUBLE DRAGON	3.190	ZOOL	2.190
KLAX	5.190	WRESTLE WAR	3.190	RENEGADE	2.690	FANTASY ZONE	2.190		
LEMMINGS	4.690	ZOMBIES	5.690	ROBOCOP 3	4.690	GP RAIDER	4.190		

OFERTAS GAME BOY

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
ADDAMS FAMILY	2.690	KUNFU MASTER	2.195	R-TYPE	2.190
BOULDER DASH	2.195	MUHAMMED ALI	2.690	SPIDERMAN	2.195
CASTLE QUEST	2.690	NAVY SEALS	3.190	SPIDERMAN X-MEN	3.690
CLIFFHANGER	2.690	NBA	3.195	STAR TREK	2.690
COOL WORLD	2.690	PINBALL DREAMS	2.190	SUPER JAMES POND	2.690
DENNIS THE MENACE	2.690	PRINCE VALIANT	3.190	TERMINATOR 2	3.190
DRACULA	2.690	REN & STIMPY	2.190	TETRIS	4.190
FELIX THE CAT	2.690	ROAD RASH	2.690	TOP GUN	3.190
GARGOYLES	2.195	ROBIN HOOD	3.190	UNIVERSAL SOLDIER	3.190
KRUSTY'S FUN HOUSE	3.190			ZOOL	2.190

SUPERCHOLLOS



	P.V.P.	COLEGAS
ELITE NES	8.400	2.250
SUPER TURRICAN NES	8.400	2.250
SUPER KICK OFF NES	8.400	2.650

JOYSTICK TELEMACH

	P.V.P.
NINTENDO	7.600
SEGA MEGADRIVE	7.600
SUPER NINTENDO	7.600

POR TU COMPRA TE REGALAMOS UNA GORRA

NOVEDADES SUPER NINTENDO

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
ACME ALL STAR	12.190	ESPN BASEBALL	10.690	MORTAL KOMBAT II	12.190	STREET RACER	12.190
ANIMANIACS	12.900	FIFA SOCCER	11.690	NBA 95	13.190	STUNT RACER	11.690
ASTERIX	9.190	FINAL FIGHT	12.190	NIGEL MANSELL'S	8.690	SUPERMAN	10.690
BATTLET. & D. DRAGON	9.590	GP 1	10.690	PIRATES DARK WATER	9.590	SUPER MARIO ALL STAR	9.690
BATMAN AND ROBIN	13.190	HIGHTY MAX	10.090	PIT FALL	13.190	SUPER METROID	10.690
BUBSY 2	9.690	INDIANA JONES	13.190	PLOK	7.690	SUPER RETURN JEDI	13.190
CLAYMATES	9.590	KICK OFF 3	11.190	POWER RANGERS	11.690	SUPER STREET FIGHTER II	13.190
CLAY FIGHTER	13.190	KNIGHTS OF ROUND	11.190	RISE OF THE ROBOTS	11.190	THE KINS OF DRAGON	11.190
CHAOS ENGINE	11.690	LOS PITUFOS	9.690	REY LEON	13.190	TOTAL CARNAGE	12.190
CHOPLIFTER III	9.590	LOST VIKINGS	8.690	ROCK'N ROLL RACING	12.190	TURN AND BURN	12.690
CORRE CAMINOS	9.690	MEGAMAN X	9.690	SAILOR MOON	11.690	TURTTLES TOURNAMENT	12.690
DAFFY DUCK	12.690	METAL KOMBAT	10.690	SAMURAI SHODOWN	13.190	VORTEX	13.190
DONKEY KONG COUNTY	12.190	MICKEY MANIA	13.190	SECRET OF MANA	12.190	WINTER OLYMPICS	12.690
DRAGON	13.190	MICRO MACHINES	10.090	SENSIBLE SOCCER	9.590	WOLVERINE	10.190
EEK THE CAT	9.590	MIGHT AND MAGIC II	12.690	SKY BLAZER	9.590	WORIA HEROES	12.190
EQUINOX	9.590	MYSTICAL NINJA	12.190	STAR WING	9.690	X-KALIBER	11.190

POR TU COMPRA RECIBIRAS UN REGALO SORPRESA

OFERTAS SUPER NINTENDO

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
ADDAMS FAMILY 2	5.690	GODS	5.690	SPACE ACE	5.690	SYVALION	5.690
AERO THE ACROBAT	5.690	JAMES BOND JR.	3.190	SPIDERMAN X-MEN	5.690	TERMINATOR	6.690
ALFRED CHICKEN	5.690	JOHN MADDEN	3.190	STREET FIGHTER 2	5.690	TEST DRIVE	5.690
ANOTHER WORLD	5.690	KING ARTHUR'S WORLD	5.100	SUNSET RIDERS	7.190	TOP GEAR	7.100
ART OF FIGHTING	5.690	MECHWARRIOR	5.690	SUPER ADV. ISLAND	7.100	TRODDLERS	5.690
BATMAN RETURNS	5.690	MORTAL KOMBAT	8.190	SUPER ALESTE	5.100	TROLL	3.190
BOB	3.190	MR. NUTZ	5.690	SUPER BOMBERMAN	5.190	TYNGTOON	5.690
BEST OF THE BEST	5.690	NHL HOCKEY	3.190	SUPER D. DRAGON	7.100	W. LEAGUE BASKET	7.190
COOL WORLD	5.690	PGA TOUR GOLF	4.190	SUPER G. GO	5.690	WARSPEED	5.690
CRASH DUMMIES	7.190	PILOTWINGS	5.690	SUPER JAMES POND	5.690	WHIRLO	5.690
DENNIS THE MENACE	5.690	PRINCE OF PERSIA	5.690	SUPER STRIKE GUN	5.690	YOUNG MERLIN	6.190
DESERT STIKE	5.690	PUSH OVER	5.690	SUPER SWIN	3.190	ZOMBIES	5.690
EMPIRE STRIKES BACK	5.690	RIVAL TURF	7.100	SUPER SWIV	4.195	ZOOL	4.190
G. FOREMAN BOXING	5.690	ROBOCOP 3	5.690				

¡OJO! DE TODO UN POCO

	P.V.P.		P.V.P.
BATERIA RECARGABLE GAME BOY	2.995	CONVERT. MEGADRIVE-MAST. SYSTEM	4.995
CARTUCHERA GAME BOY	550	FUNDA NUBY NINTENDO	1.825
COMPETITION PRO MEGADRIVE	600	JUEGOS TURBO GRAF	6.750

CARTUCHOS GAME BOY

FORTESS OF FEAR
STAR TREK

1 1.990.-
2 3.490.-



Tomás Redondo, 1. 1º F
Edificio LUARCA
Tel. (91) 764 39 69
28033 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ______________________ NUEVO [ ]

NOMBRE ______________________ EDAD ________

APELLIDOS ______________________

DIRECCION COMPLETA ______________________

POBLACION ______________ PROVINCIA ______________

CODIGO POSTAL ______________ TELEFONO ______________

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA. SJ - I - 5

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO: 275 PTAS. PERIFERICOS: 375 PTAS.		
TOTAL		

SUPER BOMBERMAN 2

ES LA BOMBA

Si hay un título que entraña jugabilidad, ése es BOMBERMAN. Con un sencillo argumento llega un intenso cartucho capaz de proporcionar diversión sin límites durante un enorme período de tiempo. El número uno de los juegos multiplayers.

No hace mucho tiempo que los chicos de **Sony** nos obsequiaron con la primera parte de este juego. Con gráficos simpáticos pero sencillos, melodías normalitas y esquizofrénicas, y 4 exiguos megas de memoria, este cartucho supuso una auténtica revolución entre los poseedores de una *Super Nintendo*. Muy difícil lo tenía la gente de **Hudson** para superar el potencial jugable de nuestro querido BOMBERMAN. Ahora, con el gran **BOMBERMAN 2** circulando por las calles, ha llegado la hora de valorarlo en su justa medida.

La comparación con el primer DYNA-BLASTERS (otro nombre por el que se conoce a la saga) es inevitable. Para contrastarlos deberemos dividir el lanzamiento en sus dos modos de juego: historia y batalla. En la modalidad historia, y respecto a la primera parte, se han incluido un montón de fases con scroll, esto es, la zona de juego ocupa más de una pantalla, por lo que nuestro protagonista deambulará horizontal y verticalmente en busca de los enemigos. Además, nuestro personaje puede subirse en barcos o submarinos. Eso sí, en este modo sólo puede participar un jugador. Del estatismo se ha pasado a una

EMPATE

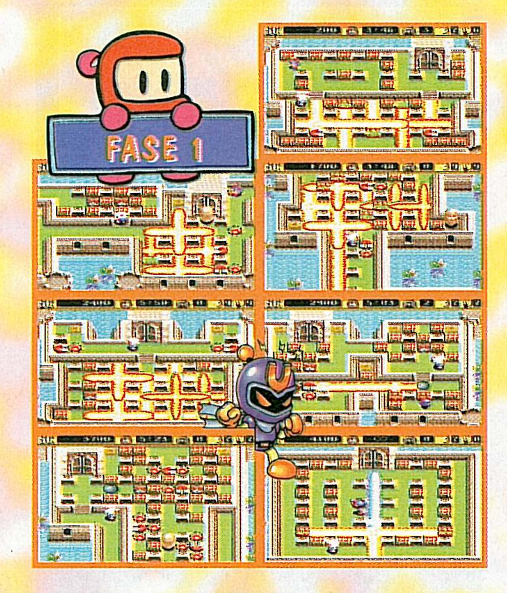


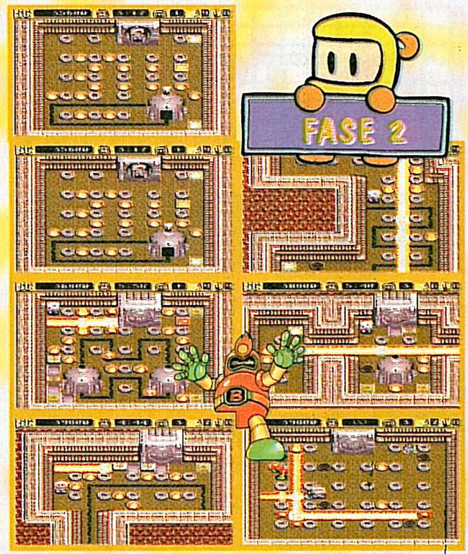
TAG MATCH

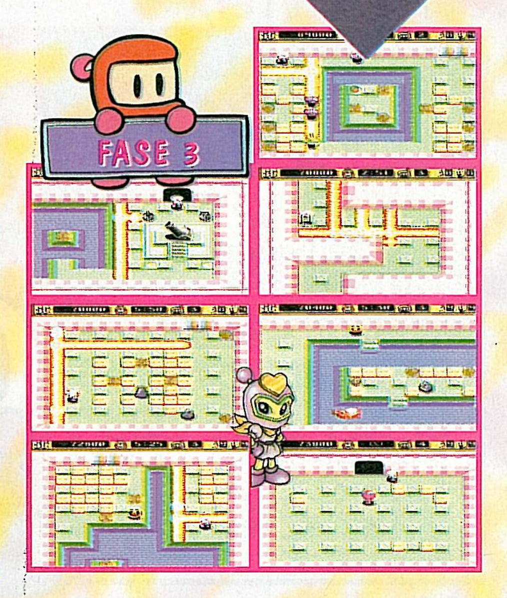
INTRO



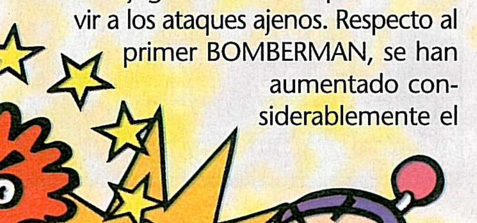






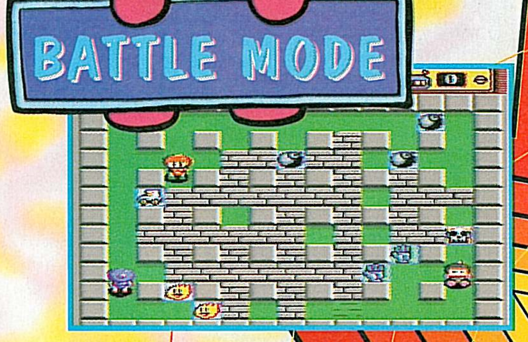


acción mucho más dinámica y extensa, ya que, amén de la mayor longitud de tamaño de las fases, también deberemos activar interruptores que nos abran paso a través de los niveles. En resumen, asistimos a una lógica evolución de esta modalidad de juego. Sin embargo, si hay un aspecto que encumbra a este lanzamiento sobre los demás, es el modo Battle. Esta alternativa alcanza la cúspide (vía *multitap)* cuando cuatro jugadores luchan por sobrevivir a los ataques ajenos. Respecto al primer BOMBERMAN, se han aumentado considerablemente el

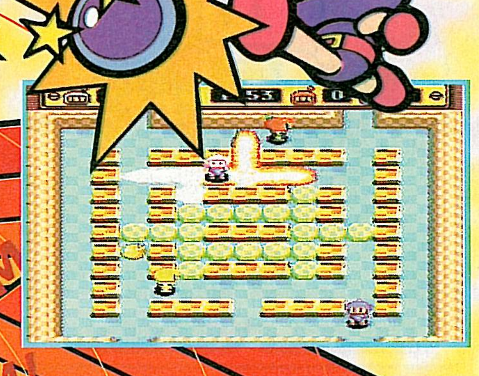


BOMBERMAN 2 es un portento de jugabilidad y diversión.

BATTLE MODE







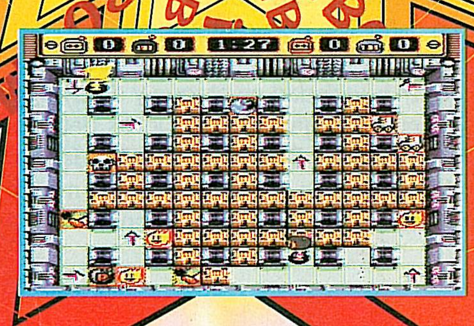








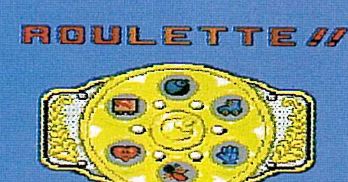




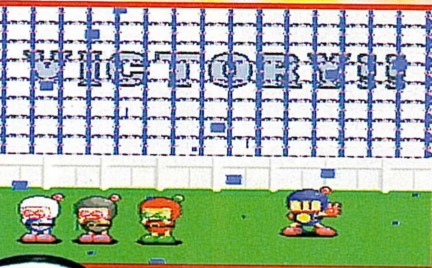






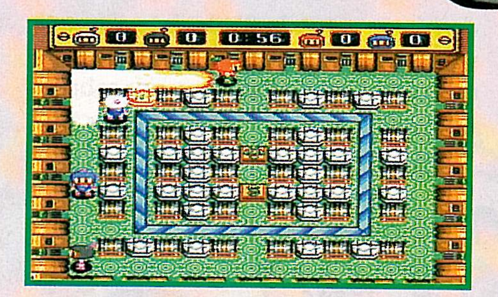


VICTORY

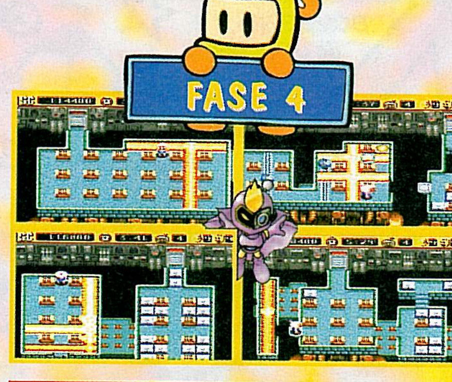


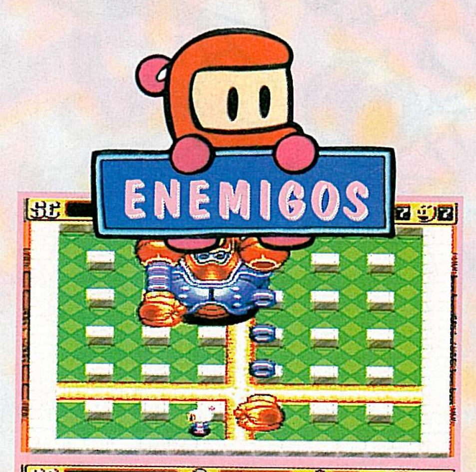


En las fases más avanzadas del juego, nuestro dinamitero protagonista podrá subirse a vehículos tan simpáticos y efectivos como este poderoso tanque.



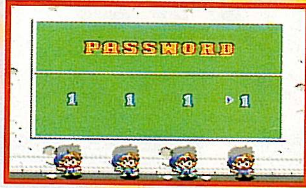












INTRODUCE ESTA CLAVE Y TENDRAS EN TU MOCHILA TODOS LOS ITEMS DESDE EL PRINCIPIO. UNA GRAN AYUDA.

número de items, con lo que la acción se vuelve cada vez más enloquecedora. Por otra parte, se ha añadido una modalidad de juego en la que competiremos por equipos, dos a dos.

En definitiva: nuevos items, rediseño general de los mundos en el modo historia, más variedad en ataque y defensa, y un montón general de nuevos detalles hacen de este **BOMBERMAN 2** toda una delicia jugable, que supera en el modo battle a su fantástico precedente.

THE SCOPE



HUDSON SOFT
HUDSON SOFT
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Simples, pero altamente efectivos. Rediseño adecuado.

▼ No constituye el apartado más sobresaliente del juego.



MUSICA

▲ Menos estridentes que las melodías de la anterior entrega.

▼ A la larga, el apartado de este lanzamiento sigue cansando.



SONIDO FX

▲ Explosiones contundentes que aportan gran realismo al desarrollo.

▼ Este título no destaca precisamente por el número de efectos sonoros.



JUGABILIDAD

▲ No existe nada más divertido que este BOMBERMAN 2.

▲ La opción de cuatro jugadores simultáneos es lo máximo.



GLOBAL



Aunque el modo historia, a pesar de las innovaciones, no llega a ser tan divertido como en la primera entrega, los nuevos items del modo battle hacen de este juego un cartucho imprescindible. La participación de cuatro jugadores simultáneos es su punto fuerte. Supera claramente a su predecesor. El rey de los juegos multiplayers se llama BOMBERMAN 2.



CENTRAL DE VIDEOJUEGOS

UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS

- VENTA POR CORREO (A DOMICILIO) A TODA ESPAÑA DE VIDEOJUEGOS,MANGA Y ARTICULOS DE DRAGON BALL Z.
- ¡TAMBIEN VENTA AL POR MAYOR! CONSULTA PRECIOS PARA TIENDAS.
- TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y UN MONTON DE JUEGOS DE OCASION BARATISIMOS.
- TAMBIEN CAMBIAMOS JUEGOS, (CONSULTAR CATALOGO).
- EN BARCELONA CAPITAL, TE LLEVAMOS LOS JUEGOS QUE COMPRES O CAMBIES A TU CASA ¡GRATIS!
- Y TODO ESTO LLAMANDO AL TELEFONO DE BARCELONA: **(93) 490 49 11**
- ATENCION: DISPONIBLES JUEGOS DE ROL PARA TU VIDEOCONSOLA.
- PAGO CONTRARREEMBOLSO O CON TARJETA DE CREDITO (VISA, 6000, ETC).

SUPERNINTENDO

ACTRAISER 2	CONS.
ART OF FIGHTING	7.990
BLACK THORME	11.990
BOMBERMAN 2	10.990
DRAGON BALLZ 3	PROX.
FATAL FURY SPECIAL	12.990
FINAL FANTASY 3 (ROL)	PROX.
OBITUS (ROL)	CONS.
BREATH OF FIRE (ROL)	PROX.
ZOOL BLAZER 2	PROX.
LIBRO DE LA SELVA	10.990
MYSTICAL NINJA	7.990
MYSTICAL NINJA 2	12.990
MORTAL KOMBAT 2	10.990
POP´TWIN BEE 2 (RAINBOW)	8.990
SPARKSTER	9.990
SECRET OF MANA	13.990
SAILOR MOON	10.990
SUPER METROID	10.990
SUPER STREET FIGHTER II	12.990
STUNT RACE FX	10.990
SAMURAI SPIRITS	15.990
STRIKER 2	12.990
WORLD HEROES 2	12.990
WORLD CUP USA 94	8.990
FIFA SOCCER	9.990
EL RETORNO DEL JEDI	CONS.
TINY TOONS II SPORTS	CONS.
KNIGHTS OF BOUND	10.990
SLAM MASTERS	12.990
PIRATES DARK WATER	8.990
SENSIBLE SOCCER	7.990
SPACE ACE	8.990
TORTUGAS TOURNAMENT FIGHTERS	9.990
EL INCREIBLE HULK	12.990
MAXIMUM CARNAGE	CONS.
SAMSH TENNIS	CONS.
POWER RANGERS	CONS.
BATMAN ANIMATES SERIES	CONS
OBITUS	13.990
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	12.990
FIFA SOCCER 95	CONS.
EL REY LEON	12.990
VORTEX	CONS.

MEGA DRIVE

SONIC AND KNUCKLES	11.490
ART OF FIGHTING	9.990
ALADDIN	8.990
CASTLEVANIA	8.990
DUNE 2	10.990
DRAGON BALL Z II	9.990
FIFA SOCCER	7.990
FATAL FURY 2	11.990
LAND STALKER (ROL)	10.990
MORTAL KOMBAT 2	9.490
SUPER STREET FIGHTER II	11.990
SPARKSTER 2	9.490
TECMO NBA	11.990
E. A. IMG TENNIS	8.990
NHL HOCKEY 95	8.990
URBAN STRIKE	8.990
VIRTUA RACING	11.990
EL LIBRO DE LA SELVA	9.990
NBA SHOWDOWN	9.990
P. SAMPRAS TENNIS	10.490
SHINNING FORCE 2 (ROL)	11.990
WORLD CUP USA 94	9.990
TINY TOONS II SPORT	9.990
SHAQ-FU	9.990
BALL Z	6.990
EL REY LEON	10.490
FIFA SOCCER 95	CONS.
NBA LIVE 95	8.990

GAME BOY

BATMAN ANIMATED S.	5.490
EL LIBRO DE LA SELVA	5.990
HYPERDUNK	4.990
METROID	4.990
MORTAL KOMBAT 2	5.990
POP´N TWIN BEE	4.990
TURTLES III	4.990
TINY TOONS II	4.990
MARIO LAND 3	5.490
TINY TOONS SPORTS	CONS.
PROBOTECTOR II	CONS.
ZELDA	5.990

- TAMBIEN PARA GAME GEAR

- NO TE OLVIDES DE CONSULTARNOS SOBRE EL APARTADO SUPER ESPECIAL DE JUEGOS DE ROL.

- PARA EL CLUB DE CAMBIO DEBES ENVIAR TUS JUEGOS AL APARTADO DE CORREOS Nº 35.163 DE BARCELONA CODIGO POSTAL 08080 A LA ATENCION DE LUIS. SI TE QUIERES HACER SOCIO ENVIANOS TUS DATOS A ESTE APARTADO.

- TENEMOS TODO TIPO DE FIGURAS, POSTERS, TARJETAS Y COMICS DE DRAGON BALL Z. ¡DIRECTOS DESDE JAPON!

- DISPONEMOS TODOS LOS TITULOS DE MANGA, ANIME Y STRONG VIDEO.

- TAMBIEN COMPRAMOS JUEGOS O LOS PUEDES DAR DE ENTRADA PARA LA COMPRA DE OTROS.

- TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA, Y POR SUPUESTO, TAMBIEN CONSOLAS.

- HAZTE SOCIO DE CENTRAL DE VIDEOJUEGOS. TENDRAS UN MONTON DE VENTAJAS. ¡ES GRATIS!.

Y MUCHOS MAS... LLAMANOS!!!

- Consúltanos sobre los juegos de oferta en Super Nintendo y Mega Drive a partir de 3.990 ptas. - También novedades de oferta.
- Más de 500 juegos de oferta y el increible club de cambio (en función del catálogo).

VENTA AL POR MAYOR PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS!!! A TODA ESPAÑA

(93) 490 49 11

Consultar forma de envío y gastos y pago de los juegos

También se puede pagar con tarjeta de crédito



LA DIVERSION DE LAS MASAS

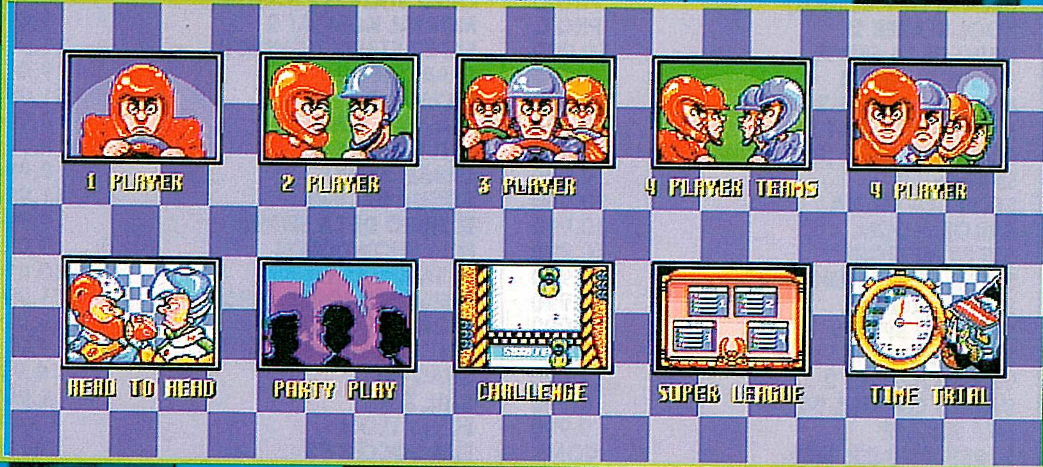
CODEMASTERS REGRESA A MEGA DRIVE POR LA PUERTA GRANDE Y LO HACE CON UNA NUEVA ENTREGA DE SU CARTUCHO MAS EMBLEMATICO: MICROMACHINES 2. TODO UN ALARDE DE JUGABILIDAD E INGENIO AL SERVICIO DE LA DIVERSION.



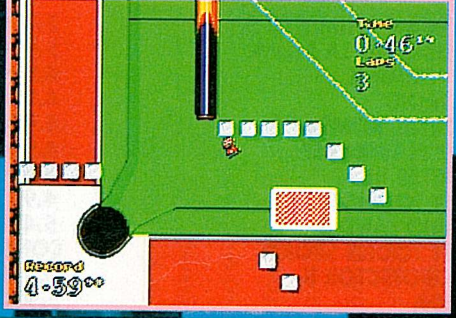
MICROMACHINES 2 es algo más que una continuación afortunada de un extraordinario juego. Esta nueva entrega supera a su antecesor en la gran mayoría de los aspectos, y en el apartado fundamental, la jugabilidad, no tiene ni punto de comparación. Dejando a un lado la exótica opción de ocho jugadores simultáneos, y centrándonos sólo en el modo de cuatro, no encontraremos nada igual en *Mega Drive.* Diversión, velocidad y emoción son los ingredientes ideales para que disputemos partida tras partida casi sin darnos cuenta.

Varias modalidades de juego, nuevas competiciones, inéditos vehículos y circuitos, más protagonistas o la posibilidad de personalizarlos con nuestros nombres completan el infinito mundo de posibilidades de **MICROMACHINES 2**. Además no necesitaremos utilizar ningún tipo de adaptador gracias al *J-Cart*, el sistema inventado por **Code-**

MODOS

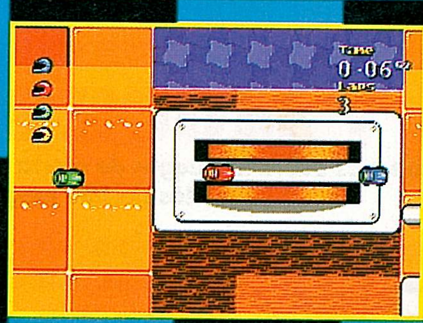


MINIMICROS

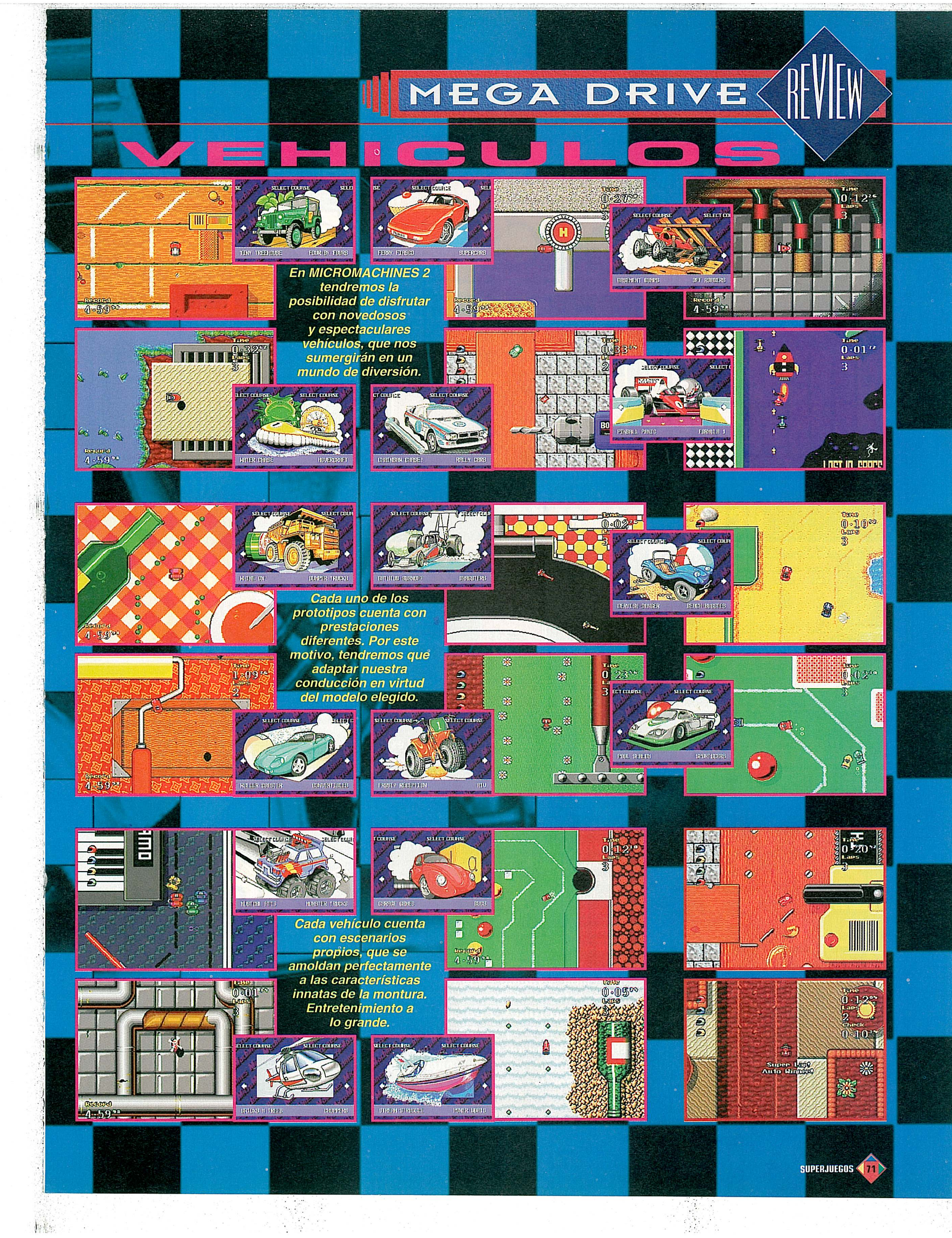


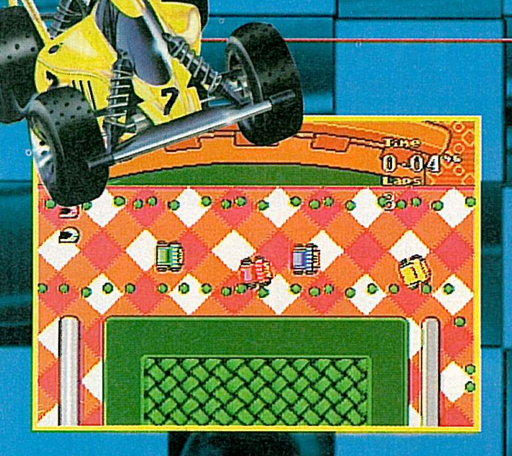
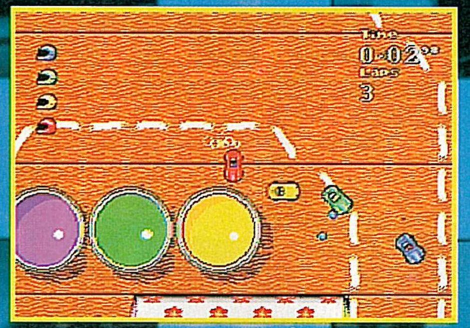






Dificultades tan pintorescas como una mazorca son una constante a lo largo de todo el juego.


MEGA DRIVE
REVIEW
VEHICULOS
En MICROMACHINES 2 tendremos la posibilidad de disfrutar con novedosos y espectaculares vehículos, que nos sumergirán en un mundo de diversión.
Cada uno de los prototipos cuenta con prestaciones diferentes. Por este motivo, tendremos que adaptar nuestra conducción en virtud del modelo elegido.
Cada vehículo cuenta con escenarios propios, que se amoldan perfectamente a las características innatas de la montura. Entretenimiento a lo grande.
SELECT COURSE
Record
4-59
Time
Laps
3
SUPERJUEGOS 71





CODEMASTERS
SUPERSONIC
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-8
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 25
CONTINUACIONES ◆ 0
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



92

▲ Enorme variedad de circuitos, vehículos y escenarios.

▼ Que no haya más circuitos Micros. Una auténtica pena.

MUSICA



89

▲ Melodías potentes y marchosas adecuadas al trepidante ritmo.

▼ La calidad del juego no se ha visto acompañada de la cantidad.

SONIDO FX



83

▲ El sonido de los diferentes motores y choques está bastante bien.

▼ En muchos casos, los efectos quedan oscurecidos por las melodías.

JUGABILIDAD



95

▲ Muchos modos de juego, variadas competiciones y hasta ocho jugadores simultáneos. Un nuevo concepto en diversión y jugabilidad. Una joya.

GLOBAL

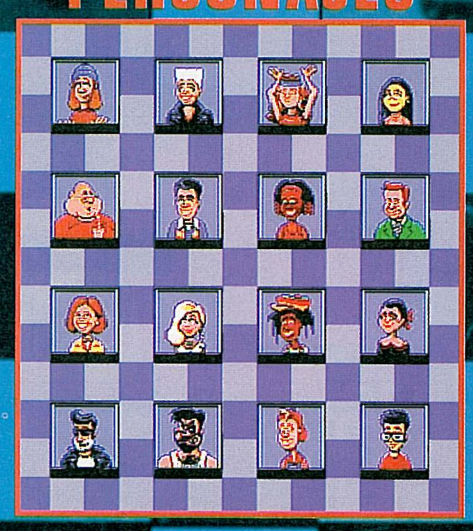


93

Codemasters nos brinda una oportunidad única de disfrutar del mejor juego para varios jugadores simultáneos existente en los 16 bits de Sega. Vistoso, rápido y divertido. Su jugabilidad es todo un prodigio que atrapa a los contendientes desde la primera partida. MICROMACHINES 2 es un lanzamiento imprescindible, ya que asegura el entretenimiento.

OCHO JUGADORES





masters, que inserta dos entradas para los mandos en el propio cartucho. Sólo por lo comentado hasta el momento, merecería la pena adquirir este cartucho. Pero aún hay mucho más.

Gráficamente, **MICROMACHINES 2** es muy variado y divertido con detalles realmente ingeniosos y circuitos impensables. Retretes, xilófonos, un picnic playero, tejados, fregaderos y otros curiosos recorridos podrán a prueba nuestros reflejos y, sobre todo, nuestra capacidad de sorpresa.

Los efectos sonoros y las melodías son sencillamente espectaculares, y acompañan perfectamente a este lanzamiento. El control de los diferentes vehículos varía según los prototipos aunque, en líneas generales, resulta muy manejable y rápido en la respuesta. Todos estos elementos convierten a **MICROMACHINES 2** en uno de los mejores cartuchos para ***Mega Drive***, y en la mejor opción para los aficionados a los títulos para varios jugadores simultáneos. Un grandísimo juego.

DE LUCAR

Cómo conseguir que huelan a manzana.

El mejor medio es anunciarte en revistas. Porque es el único que permite una gran flexibilidad creativa. Puedes usar distintos formatos, colores e incluir muestras que se pueden oler, tocar y probar.
Las revistas son el único medio multisensorial completo.

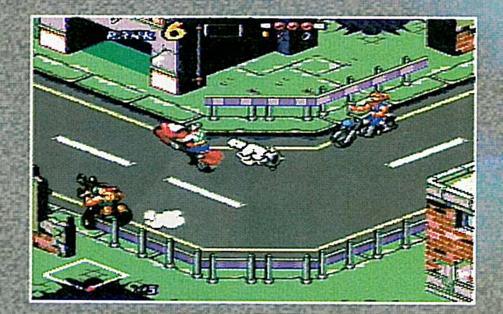
Pasa revista a tu campaña. Para estar seguro.



Asociación de Revistas de Información

DE FEDERICO HERRERO Y OCHOA

BIKER MICE FROM MARS



Los Moto Ratones de Marte invaden las consolas con un simulador motociclista, donde podremos utilizar diferentes armas al estilo de COMBAT CARS, SPY HUNTER o ROCK AND ROLL RACING.



PERSONAJES













A diferencia de lo acontecido con los simuladores de automóviles, el mundo de las motos no ha proliferado especialmente en los 16 bits de **Nintendo**. Hasta ahora sólo GP 1, desde la perspectiva de los grandes premios de velocidad, se había ocupado del tema. Con **BIKER MICE FROM MARS** se ofrece una segunda oportunidad a los aficionados a las dos ruedas, aunque la concepción del programa es radicalmente distinta al título anteriormente mencionado. La velocidad sigue jugando un papel preponderante, pero también es necesario reseñar la aparición de otros vehículos, y la posibilidad de emplear diferentes armas. Este impresionante arsenal puede paralizar al resto de los contrincantes durante unos segundos, o aplastarlos al recibir la energía adicional procedente de las tabletas de





Los seis protagonistas del juego intervienen también en la serie televisiva Los Moto Ratones de Marte .

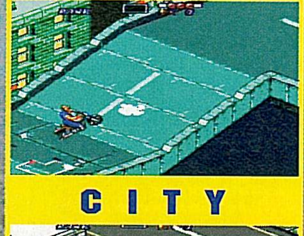


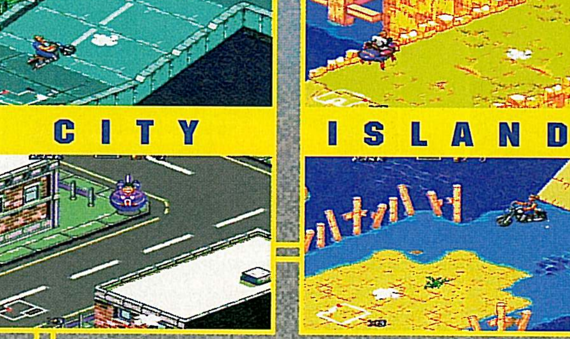
ROEDORES A TODO RITMO

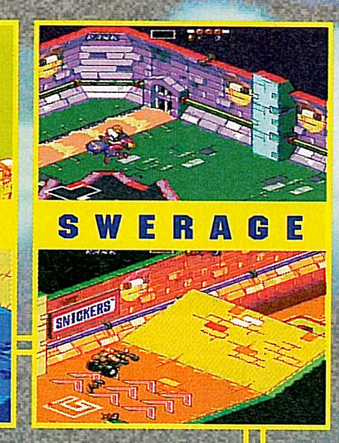


SELECCION CIRCUITOS

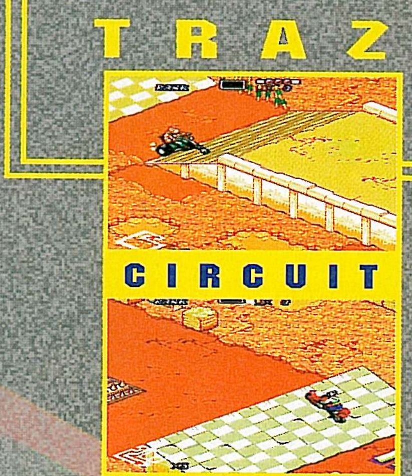
Cada uno de los cinco circuitos del juego consta, además, de otros seis trazados diferentes.

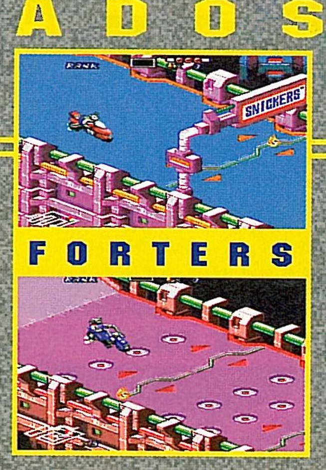




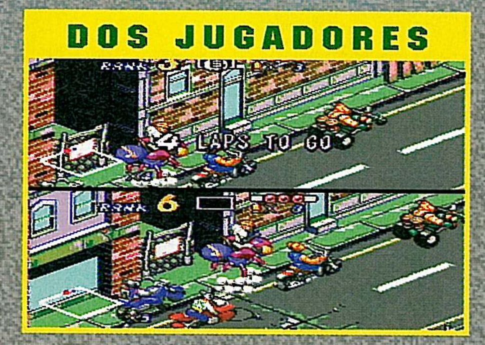


TRAZADOS





DOS JUGADORES



Los programadores han utilizado el sistema de Split Screen para otorgar una mayor calidad a esta opción.

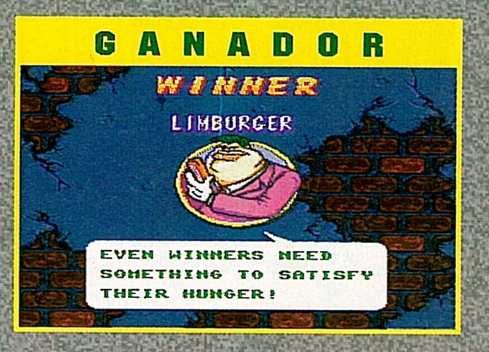
TIENDA



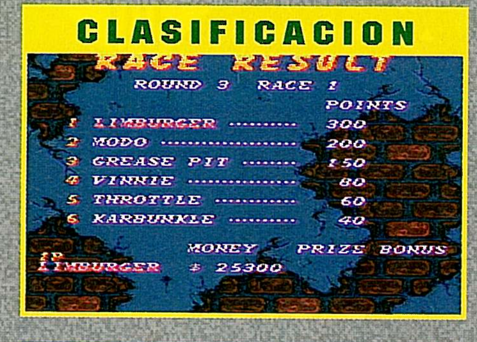
ELEGIR PILOTO

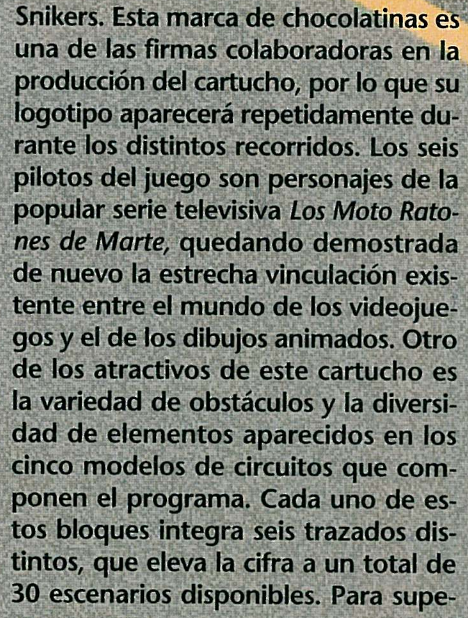


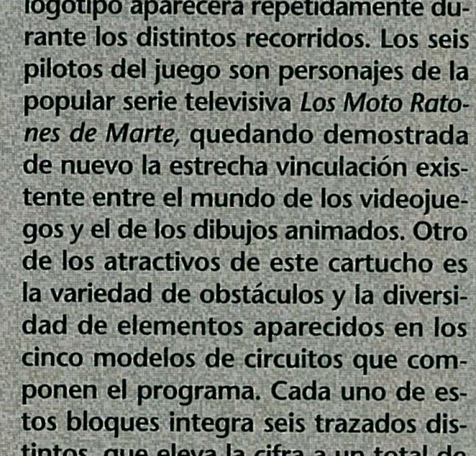
GANADOR



CLASIFICACION







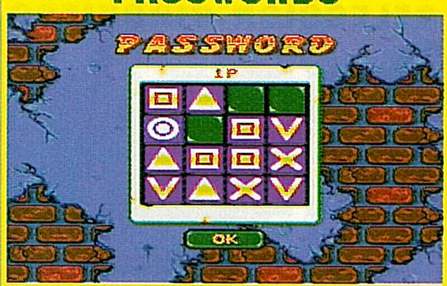
Snikers. Esta marca de chocolatinas es una de las firmas colaboradoras en la producción del cartucho, por lo que su logotipo aparecerá repetidamente durante los distintos recorridos. Los seis pilotos del juego son personajes de la popular serie televisiva *Los Moto Ratones de Marte,* quedando demostrada de nuevo la estrecha vinculación existente entre el mundo de los videojuegos y el de los dibujos animados. Otro de los atractivos de este cartucho es la variedad de obstáculos y la diversidad de elementos aparecidos en los cinco modelos de circuitos que componen el programa. Cada uno de estos bloques integra seis trazados distintos, que eleva la cifra a un total de 30 escenarios disponibles. Para supe-







PASSWORDS

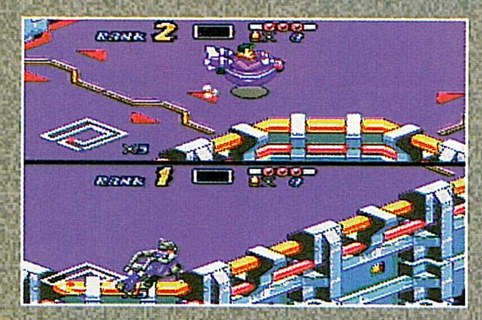


OPCIONES

OPTION MODE
AUTO ACCEL. OFF
SOUND MODE STEREO
SOUND TEST 00
ENGINE POWER .... VS RACE
1P
2P
EXIT

rar una fase es preciso terminar cinco carreras, ocupando uno de los tres primeros lugares en la clasificación por puntos. Además, con la obtención de buenos resultados se consigue el dinero necesario para mejorar los vehículos. En este lanzamiento pueden actuar simultáneamente dos jugadores. Con este fin, los programadores han optado por el sistema de *Split Screen*, tanto en el modo versus como en la competición contra el resto de pilotos. La música, uno de los aspectos más descuidados tradicionalmente en los simuladores de velocidad, ha sido tratada en esta ocasión con gran mimo. Como prueba de esta afirmación, sólo es preciso escuchar la enorme gama de melodías. Todas ellas poseen un fuerte componente rockero, que dotan a las carreras de un impresionante ritmo. La jugabilidad de **BIKER MICE FROM MARS** agradará tanto a los seguidores de la serie como a los aficionados de este vertiginoso género.

JAVIER ITURRIOZ

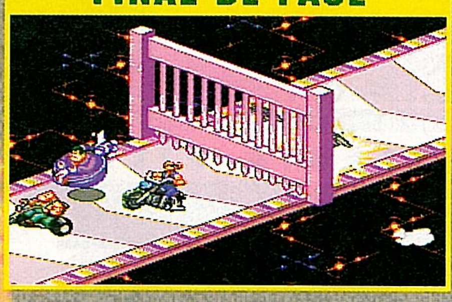


El armamento empleado por los protagonistas permite paralizar o eliminar a los contrincantes.

VUELTA RAPIDA



FINAL DE FASE

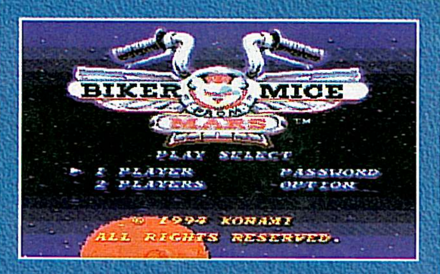




Las variadas melodías acompañan perfectamente el desarollo con sus trepidantes ritmos rockeros.







KONAMI
KONAMI
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Buenas animaciones de los seis personajes incluidos en el cartucho.

▲ Perfectamente resuelta la sensación de movimientos a gran velocidad.



MUSICA

▲ Gran variedad de melodías con trepidantes ritmos rockeros.

▲ Es de agradecer el interés demostrado en este apartado del juego.



SONIDO FX

▲ Recoge toda la gama de efectos sonoros que rodean a estas carreras.

▼ No realiza grandes alardes en este aspecto, cumpliendo correctamente.



JUGABILIDAD

▲ La variedad de circuitos en este título constituye un punto a su favor.

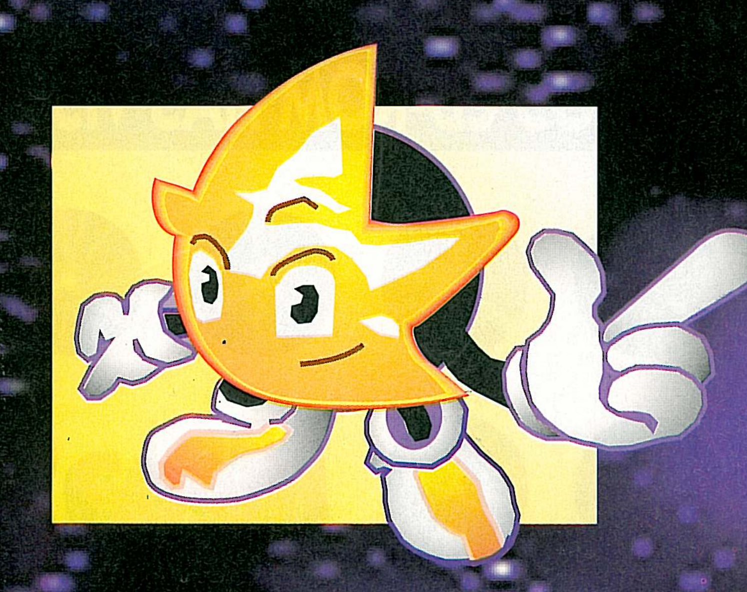
▲ El dinamismo de la acción es una constante en todas las carreras.



GLOBAL 88

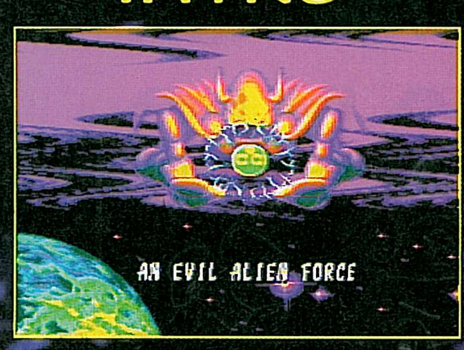
Sin duda, BIKER MICE FROM MARS es un cartucho muy completo. Su argumento está basado en numerosas carreras de motos armadas, protagonizadas por los personajes de una popular serie. Su gran jugabilidad hace que este título resulte apasionante para cualquier usuario, aunque se desconozca la existencia televisiva de estos roedores.

Ristar



En un sistema perdido en el tiempo y en el espacio, un terrible mago ha conseguido poseer el alma de sus habitantes mediante unos malvados hechizos. Sin embargo, Ristar no está dispuesta a consentir tal ultraje.

INTRO









HA NACIDO UNA ESTRELLA







El pueblo está desesperado y necesita urgentemente la ayuda de un héroe. La solución está en la cuarta estrella a la derecha. En ese recóndito paraje habita **RISTAR**, una temeraria estrella con poderes mágicos. La hora de la verdad ha llegado. El futuro de la galaxia está en sus manos.

Unos meses después de que DYNAMITE HEADDY nos sorprendiera gratamente, aparece otro firme candidato al mejor juego de plataformas del año. Lejos de inspirarse en una licencia, ser una segunda parte, o basarse en un personaje conocido, **RISTAR** es el juego sorpresa del 94. Estamos ante uno de esos cartuchos que impresiona nada más contemplarlo. El desarrollo del juego es bastante similar al de DYNAMITE. Sin embargo, en esta ocasión en vez de lanzar la cabeza, alargare-

MANOLITO COMETODO



SONATA











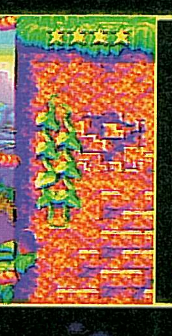








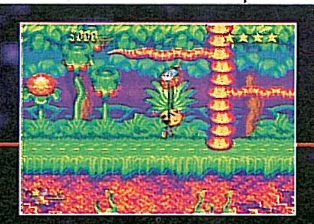






mos los brazos. De este modo, podremos acceder a los sitios más insospechados. Las acciones realizadas durante las distintas fases resultan de lo más variadas, puesto que incluyen zonas selváticas, acuáticas, con nieve y complicados laberintos metálicos.
Posiblemente uno de los momentos más brillantes del juego transcurre en el planeta Sonata. Allí deberemos lograr que un coro de pájaros entone una melodía para que podamos pasar de fase. Sólo conseguiremos este objetivo trasladando unos diapasones al lugar donde se encuentran los pájaros. Cada vez que llevemos uno, la música de la fase sonará con unas cuantas notas de más. Al llegar al final de este planeta, nos hallaremos con un pajarraco gigante, que intenta cantar la melodía. Cuando esta criatura emite alguna nota, la música desafina de una manera estrepitosa. En este caso, lo







JEFE FINAL



SCORCH




más conveniente es taparse los oídos. Los sprites son bastante detallados, y las animaciones del protagonista están repletas de detalles de buen humor. Los fondos tienen un colorido que supera a todo lo visto hasta ahora en juegos de este tipo. Además los gráficos, que al principio pueden resultar un tanto extraños por ser completamente curvados, acaban gustando por su estética detallada. El único punto negativo radica en la poca espectacularidad de los jefes de final de fase, que son muy fáciles de eliminar. El sonido cumple su cometido a la perfección, añadiendo decenas de digitalizaciones de voz para nuestro personaje.
Las músicas acabaremos tarareándolas al poco tiempo, y la calidad de los instrumentos es incuestionable.
La jugabilidad del cartucho es altísima, y el control del personaje es perfecto,





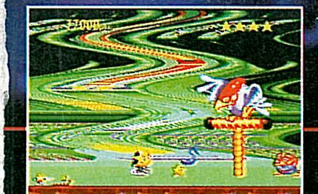
SONATA





GORGORITO






UNDERTOWN








ROBOTEJO




lo que no evita que sea bastante complejo hallar las fases de bonus. Si no las encontramos, el juego no nos proporcionará ni un solo password. **RISTAR** es un autentico e impresionante despliegue de medios para el debut de un personaje carismático. Esperamos que pronto protagonice nuevos títulos. Un gran hallazgo.

THE PUNISHER

THE END





SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Increíbles, sólo hace falta mirar las pantallas. Ver para creer

▲ El colorido y las formas de los sprites dotan al juego de un aire propio.



MUSICA

▲ Melodías sorprendentes y de gran calidad, con coros incluidos.

▲ La melodía interactiva del planeta Sonata es alucinante.



SONIDO FX

▲ Toneladas de voces digitalizadas de excelente calidad.

▼ Algunas digitalizaciones no son todo lo nítidas que desearíamos.



JUGABILIDAD

▲ La dificultad es la justa, y el control del personaje es una maravilla.

▲ La variedad y la originalidad del desarrollo de las fases.



GLOBAL



Una pequeña joya de la programación que amenaza con arrebatarle la corona a DYNAMITE HEADDY. Posiblemente estamos ante uno de los mejores lanzamientos de plataformas realizado hasta la fecha. Sus maravillosos gráficos, y su jugabilidad casi perfecta lo convierten en un candidato básico para figurar en las listas de éxitos. Imprescindible.

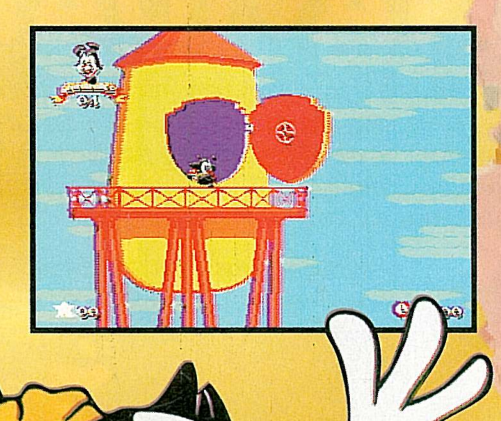


EL JUEGO DE HOLLYWOOD

Estamos en 1.940, una época mágica donde los dibujos animados conviven en armonía con los seres humanos. Por tanto, no es nada extraño cruzarnos por la calle con el popular Bugs Bunny o tomar unas copichuelas con Yosemite Sam.

En estas fechas, un dibujante de la **Warner**, obsesionado por crear unos Toons distintos a los demás, fabricó a los **ANIMANIACS**, unos animales con cara de perro y nariz de ratón. Pero, estos innovadores dibujos indignaron al jefe supremo de la **Warner**, que los encerró en la torre del agua de los estudios. Los años pasaron, y al llegar los ochenta, los **ANIMANIACS** lograron escaparse. Como venganza, han decidido boicotear el rodaje de las más famosas películas, robando los elementos principales del atrezzo de los protagonistas. Sin embargo, en un oscuro rincón del almacen de decorados, un malvado personaje esta tramando algo mucho peor.
Con este disparatado guión, comienza una de las series de animación más curiosas de estos tiempos. Produ-





BLOODMASK









Nuestros amigos se verán envueltos en una aventura dentro del mundo de Juson, ya que han robado su máscara de hockey a este asesino.



JUNGLA

Dinosaurios de cartón piedra, animales feroces y todos los ingredientes necesarios para pasar un educativo y estimulante día en la jungla, buscando el sombrero de Dirk.









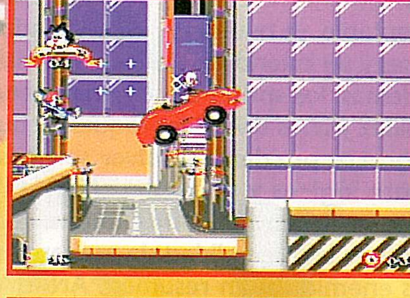
cida por Spielberg y animada, entre otros, por Tom Krueger (colaborador habitual de Bugs Bunny, Tiny Toons y la mayoría de los dibujos de la **Warner**). Los programadores de **Konami** han convertido esta emisión en un original y divertido cartucho.
Con una estructura que nos recuerda a THE HUMANS, pero mezclando elementos de plataforma pura, estas criaturas vienen dispuestas a complicarnos



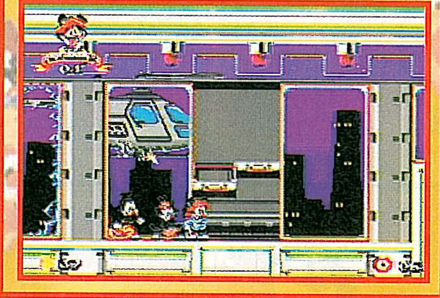
OSCAR

Llego la hora de fastidiar la fastuosa ceremonia. Todo el mundo desea aniquilar a estos animales, porque están dispuesto a robar los preciados Oscars.



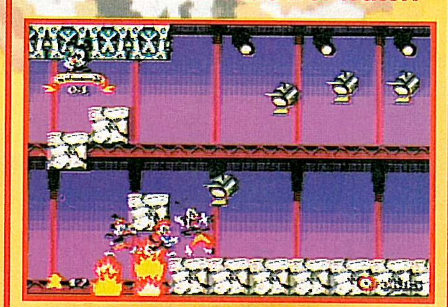


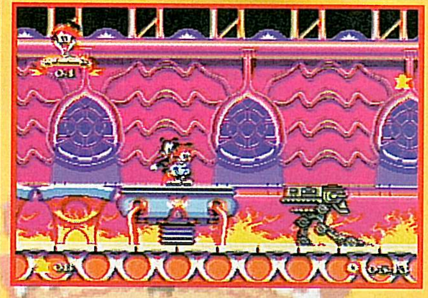


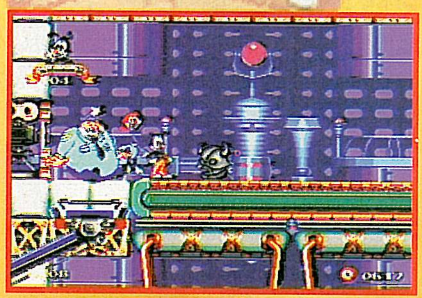


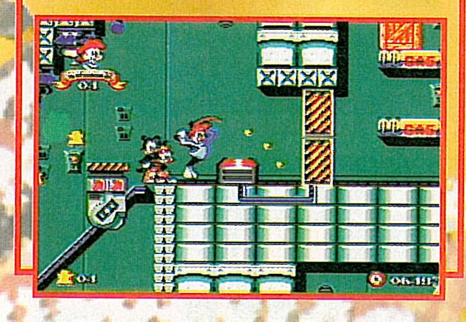
SPACE WARS

Una odisea galáctica con naves, robots y todo tipo de extraterrestres. Entre todo este jaleo de cables, no será demasiado fácil encontrar el casco del malvado Del Water.



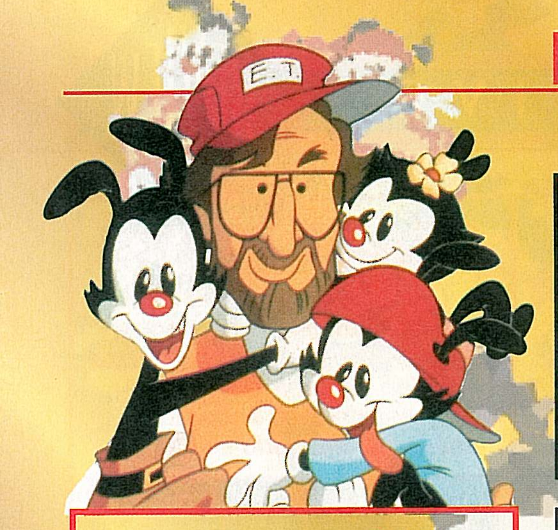




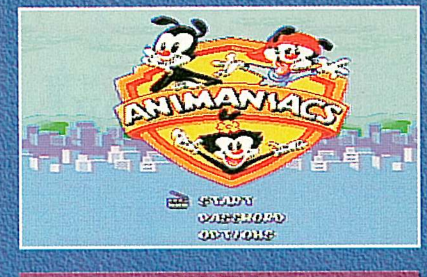


la vida a través de complejos puzzles. La acción se desarrolla en los estudios de la **Warner**, aportando al juego de una gran variedad de escenarios. Las fases se encuentran distribuidas en cuatro películas: una odisea espacial, una aventura selvática, un duelo al amanecer y una terrorífica masacre. Tras destrozar el rodaje de estos filmes, nos encargaremos de arruinar la ceremonia de entrega de los Oscars en

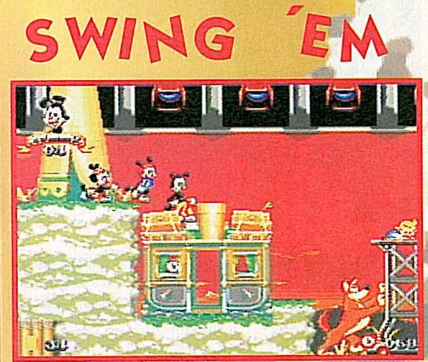


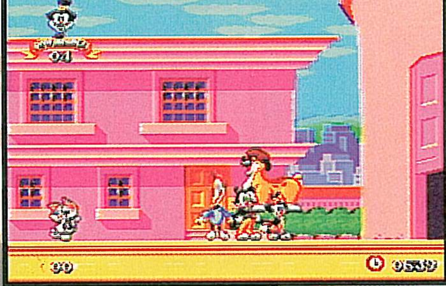


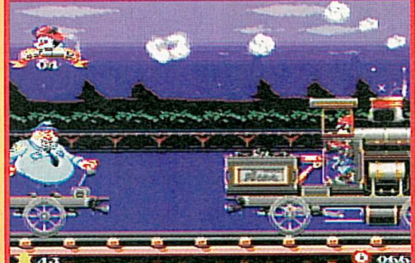




SWING ´EM











¿Podrán los Animaniacs robarle la estrella de sheriff al guardia de la entrada, mientras esquivan balas, estampidas, cuatreros borrachos e indios mosqueados? Es la pregunta del millón de dólares.

Hollywood. Durante la partida, controlaremos simultáneamente tres personajes. Yakko, el líder del grupo, maneja con habilidad una raqueta. Wakko, el travieso, lleva un martillo gigantesco que le servirá para aplastarlo todo y encender la mecha de algunas bombas. Por último, la bella Dot Warner repartirá besos amorosos a la concurrencia. El nivel técnico es bastante aceptable, ya que posee unas variadas fases y un colorido fuera de lo normal. Además, los sprites tienen una buena fluidez y unos divertidos toques de humor. Los puzzles a resolver son bastante lógicos y no representan una gran complicación. Otro punto a destacar es la originalidad de acabar con los enemigos. En resumen, **ANIMANIACS** es un divertido juego que entusiasmará a los amantes de las plataformas complicadas.

THE PUNISHER



KONAMI
KONAMI
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ La atmósfera de estudio cinematográfico está creada a la perfección.

▲ El colorido y los degradados del fondo son asombrosos.





MUSICA

▲ Las músicas son las más adecuadas a cada situación.

▲ Algunas melodías sorprenden por su gran calidad instrumental.



SONIDO FX

▼ Este lanzamiento tiene pocos y repetitivos efectos sonoros.

▼ Nada que no hayamos oído hasta ahora en otros muchos títulos.



JUGABILIDAD

▲ Original, divertido, y variado son las cualidades de este juego.

▼ Fácil y con pocas fases, el sistema de passwords lo acorta aún más.



GLOBAL

89

Siguiendo las pautas de lanzamientos como LOST VIKINGS y HUMANS, Konami nos trae una vez más un juego entretenido y divertido hasta la saciedad. Este cartucho posee unos colores brillantes, que nos hacen olvidar las limitaciones gráficas de la Mega Drive. ANIMANIACS es un gran título recomendado especialmente para los más pequeños de la casa.

SUPER JUEGOS

Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS, durante un año (12 números). Por sólo 3.360 ptas. (lo que supone ahorrarte 840 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos

Pásate a la nueva revista SUPER JUEGOS. Ahora más grande, con más páginas, más secciones y con lo último en videojuegos y consolas del mundo.

¡Da el salto, con la nueva revista SUPER JUEGOS ganarás la partida!

SUSCRIBETE

DA EL SALTO

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN LOS TELEFONOS: (91) 5863179 - 4313833

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista **SUPER JUEGOS** por un año (12 números) al precio especial de **3.360 ptas.**

Nombre y apellidos:

Dirección: C. P.:

Teléfono: Población:

Provincia: Edad:

Modelo de consola u ordenador que posees:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta VISA nº

❑ American Express nº

Fecha de caducidad de la tarjeta...

Nombre del titular si es distinto...

❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.)

❑ Giro Postal Nº........................... De Fecha..................

Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 275 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Ejemplares atrasados

N.os ....

Nombre y Apellidos:

Dirección:

C.P.: Teléfono:

Población: Provincia:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta Visa nº

❑ American Express nº

Fecha de caducidad de la tarjeta...............................

Nombre del titular si es distinto...............................

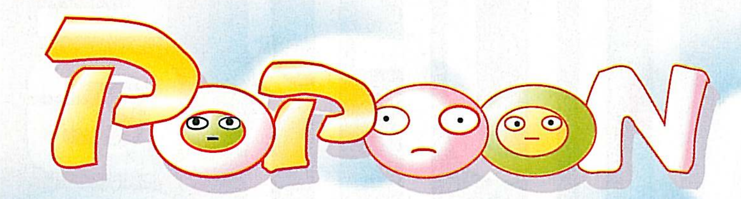
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)

❑ Giro Postal Nº......................... De Fecha..................

Fecha y firma:

DEJATE CAER

HEBEREKE´S

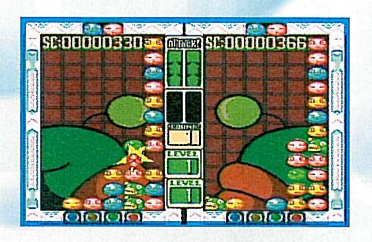


La compañía Sunsoft presenta un nuevo juego de reflexión, protagonizado por los diminutos personajes de UFOURIA. Sin embargo, HEBEREKE'S POPOON posee enormes similitudes con el popular PUYO PUYO, tanto en su concepción como en su desarrollo. La jugabilidad está asegurada.

Cuando hablamos de juegos de reflexión, es necesario hacer una obligada referencia al famoso TETRIS. Su simplicidad y originalidad fueron las claves de su éxito. Las bases de este subgénero son fichas, figuras u otros elementos que caen de la parte superior de la pantalla, o desde el fondo de la misma, para ubicarlas siguiendo unas premisas determinadas. Así, aparecieron multitud de cartuchos, entre los que pueden citarse BLOCK-OUT o KLAX.

Este **HEBEREKE'S POPOON** muestra una gran similitud con PUYO PUYO. De este modo, aunque varían algunas reglas, el objetivo (evitar que nuestra pantalla se llene de objetos antes que la del rival), y la forma de eliminar piezas (formando figuras del mismo color) son idénticos. La principal diferencia es la aparición de los protagonistas de UFOURIA (*NES*). Uno de estos personajes, llamado Hebe, es el encargado de actuar en el modo historia, donde debe





OCHO JUGADORES



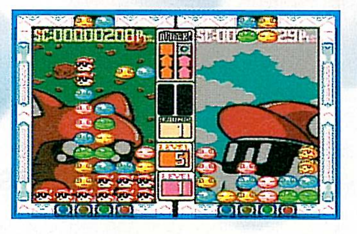
CONTINUACIONES

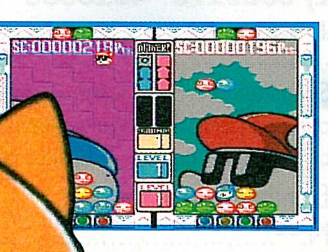


CONTROL











LUCHA

Los personajes de este nuevo lanzamiento de Sunsoft ya hicieron su presentación oficial en dos títulos: UFOURIA, para NES, y en un juego de lucha que aún no ha llegado a España.





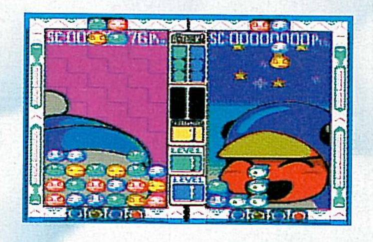


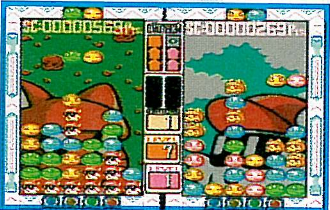




HISTORIA

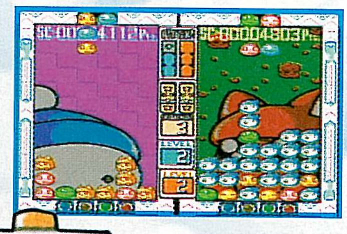






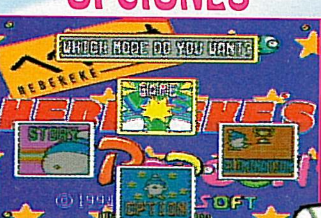


NIVELES





OPCIONES



PERSONAJES







enfrentarse a siete enemigos en eliminatorias al mejor de tres partidas. Junto a la opción versus se incluye la modalidad de torneo, en la que hasta ocho jugadores pueden participar unos contra otros para dirimir los integrantes de la gran final.

Los gráficos se limitan a utilizar como fondo de escenario diferentes dibujos de los protagonistas. Sin embargo, en el aspecto técnico es necesario destacar su magnífico colorido y, sobre todo, las impresionantes voces y efectos sonoros, que acompañan perfectamente a unas melodías al más puro estilo bakalao. Si no hubiera aparecido PUYO PUYO, este cartucho ocuparía un puesto de privilegio entre los lanzamientos del género. Pero pese a reconocer que es un producto divertido, es imprescindible poner de manifiesto la alarmante falta de originalidad de **Sunsoft**.

JAVIER ITURRIOZ

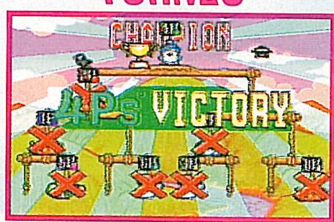
VERSUS



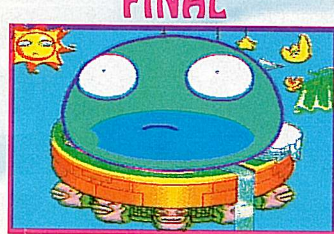


Este juego posee un gran colorido y unos buenos efectos sonoros.

TORNEO



FINAL





SUNSOFT
SUNSOFT
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Lo más destacable es su impresionante colorido.

▼ Gráficos limitados por la naturaleza del juego.



MUSICA

▲ Las melodías mezclan ritmos de lo más variado.

▲ Considerable diversidad en la música utilizada.



SONIDO FX

▲ La calidad de las voces es sorprendente.

▲ Sonidos de todo tipo aparecen inesperadamente.



JUGABILIDAD

▲ Este lanzamiento posee una gran jugabilidad.

▼ No aporta novedades con respecto a PUYO PUYO.



GLOBAL 81

Unos personajes ya conocidos, una gran jugabilidad, y un cuidado sonido hacen de este cartucho uno de los más divertidos dentro de su género. La principal carencia de este nuevo cartucho de Sunsoft reside en su falta de originalidad con respecto al famoso PUYO PUYO.

SUPER DROPZONE

En la década de los ochenta, DROPZONE causó sensación en todos los salones recreativas. Hoy, los usuarios de Super Nintendo tienen la posibilidad de disfrutar con una versión modernizada de uno de los juegos más divertidos en la historia del software. Esta nueva entrega derrocha jugabilidad por todos sus poros. Un gran lanzamiento.



UN VIEJO CONOCIDO

CALLISTO



El objetivo de este cartucho es tan simple como atractivo. Nuestro protagonsita, un hombre dotado con un potente *Jet Pac,* debe destruir a toda una horda de enemigos espaciales. Tras ejecutar esta misión, el protagonista tenía que liberar al mayor número posible de seres humanos , que se encontraban totalmente indefensos en la superficie del planeta.

La versión ***Super Nintendo***, además de mejorar considerablemente el aspecto gráfico, ha incorporado importantes novedades que aumentan la jugabilidad de un título ya divertido de por sí. El juego se ha dividido en cuatro planetas diferentes, donde deberemos luchar con cuatro guardianes que actuarán como enemigos finales. En todos los niveles, además, deberemos vernos las caras con tres rivales que se repetirán con la misma frecuencia en cada una de las cuatro fases. Por último, se ha incluido un quinto planeta que cuenta con un único nivel (el resto contaba con diez cada uno), en el que encontraremos al auténtico enemigo final del juego. El resto del cartucho es exactamente idéntico a la versión original. Sin embargo, debemos reprochar a es-

ARIZONA DESERT
NOVEMBER, 2061









BONUS

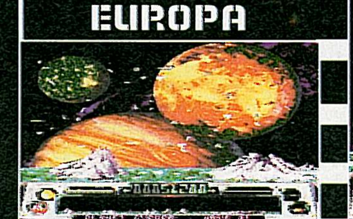




OPTIONS



EUROPA









LA BASE



Debemos llevar a todos los hombres liberados hasta este punto del mapeado. Ten precaución, ya que es muy posible que algunos de estos prisioneros pierdan la vida durante el combate.

JETPAC



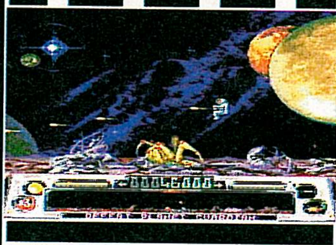
Pese a que su control pueda resultar en un principio incómodo, con el tiempo se revelará como un arma vital contra los enemigos. Su arsenal puede ser devastador para los rivales.

GANYMEDE













ENEMIGO FINAL



NUEVO PLANETA



ENEMIGOS

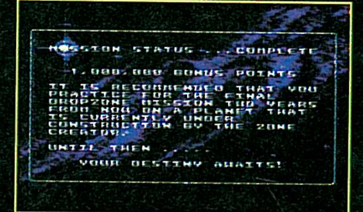
Aparecerán en los cuatro niveles del juego. Su barra de energía, según avancemos, verá reducido su tamaño complicando en exceso la tarea de acabar con ellos.



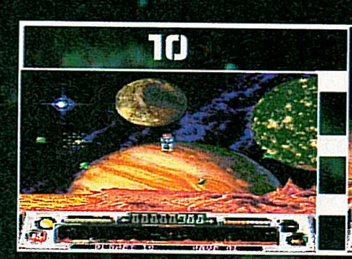
te lanzamiento que, perfectamtente, podría haberse añadido como una posible opción: un modo en el que pudiésemos jugar con la versión original simulando los escasos medios de que se disponía en aquellos días. Pero, tampoco es algo que resulte indispensable. Un juego extraordinario que derrocha diversión a raudales. Si te gustó en su tiempo, hazte con él.

J.C. MAYERICK

FINAL



10







SONY
PSYGNOSIS
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1 a 4
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 41
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Bien tratados, aunque el juego no los necesitaba.

▲ El uso del Modo 7. Un lujo de los programadores.



MUSICA

▲ Con una Super Nintendo es fácil hacer muy buenas músicas.

▼ Un poco más de variedad.



SONIDO FX

▲ Aprovecha las posibilidades de la SNES en su totalidad.

▼ Algo más de clasicismo.



JUGABILIDAD

▲ Este título es uno de los juegos más jugables.

▲ Las novedades no merman en nada este aspecto.



GLOBAL 91

Este juego tiene dos lecturas: la nostálgicos, que supone una bocanada de aire entre tanto juego espectacular; y la inexperta, que piensa que disparar a diestro y siniestro con el único objetivo de conseguir puntos no es suficiente motivo para pasar un buen rato. Cuestión de gustos.

NUEVA REVISTA SUPER PC

EN UN SUPER





NADIE TE LO PONE TAN FACIL

Ya no necesitas hacerte un máster para ser un genio del Multimedia.

La revista SUPER PC evoluciona con los últimos avances en informática.

SUPER PC. Una revista súper práctica, que añade a la información más actualizada y completa sobre hardware y periféricos, las novedades del CD-ROM y el boom del ordenador Multimedia.

Cada mes en SUPER PC todo lo que necesitas para sacar el máximo partido a tu ordenador, con el lenguaje más sencillo y accesible. Ponte al día con SUPER PC.

La revista especializada para los que no están especializados en informática.

Consúltala, estarás a la última en PC's.

Y AHORA CON UN DISQUETE-AGENDA Y UN CD-ROM CON TODA LA INFORMACION PUBLICADA EN LOS NUEVE PRIMEROS NUMEROS DE SUPER PC Y LOS PROGRAMAS DE JUEGOS Y UTILIDADES ENTREGADOS EN DICHOS NUMEROS.

MR. NUTZ

CON LA NUEZ AL CUELLO

Con un ligero restraso, llega el mercancías de Ocean a los 16 bits de Sega con un cargamento de nueces y una ardilla que guarda tan preciado tesoro. MR. NUTZ os guiará a través de un maravilloso mundo, que está sometido a la tiranía de los esbirros de Mr. Blizzard. Nuestro héroe intentará poner fin a esta situación.

EL BAUL



MOODY LAND







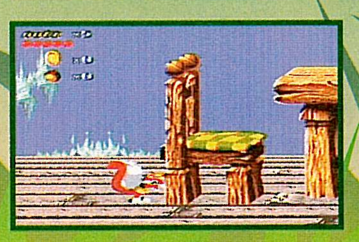
ADVENTURE PARK

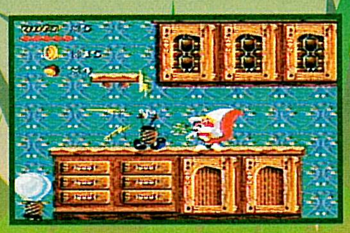






THE HOUSE









La delegación francesa de la compañía **Ocean**, que en su momento se encargó de la programación de **MR. NUTZ** para ***Super Nintendo***, ha sido la responsable de esta entrega para ***Mega Drive***. Teniendo en cuenta las diferencias técnicas existentes entre ambas consolas, no nos queda más remedio que reconocer la calidad de esta conversión fantástica. Este título ha logrado aprovechar al máximo las cualidades de los 16 bits de **Sega**. Sólo será necesario contemplar algunos fondos de los escenarios del juego para comprobar que se han perdido unos cuantos detalles, aunque el colorido resulta impresionante. Un cambio relevante ha



VOLCANO







MEAN STREETS







sido la mayor velocidad que ha adquirido el lanzamiento para ***Mega Drive***. Este elemento y la inercia de los saltos de Nutz serán los culpables de que en más de una ocasión os estrelléis contra enemigos a los que será imposible evitar. El argumento permanece fiel al original, ya que conserva sus siete fases y todos sus jefes finales. No obstante, la bruja del segundo nivel, para cuya

TELEFERICO

animación se utilizó el Modo 7, recibe en esta nueva entrega un tratamiento más simple. La historia arranca en un bosquecillo, donde nuestra querida ardilla será testigo de los efectos devastadores causados por un yeti que vive escondido en los hielos del sur. Avispas gigantes, plantas carnívoras, erizos y toda una variada gama de animalillos rivalizarán por devorar a nues-

ICE SCREAM







FROZEN NUTZ









ENEMIGOS FINALES

SPIDER



THE WITCH



OCTOPUS



OGRAUM PAPAS



LITTLE CLOWN

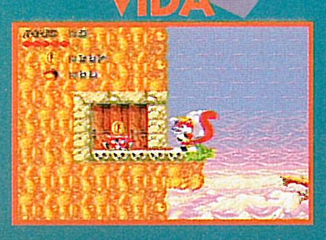


MR. BLIZZARD

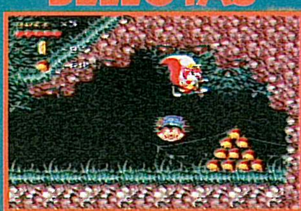


ITEMS

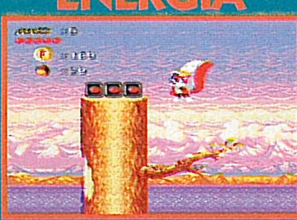
VIDA



BELLOTAS



ENERGIA



MARTILLO PILON

ESCARABAJO PELOTERO

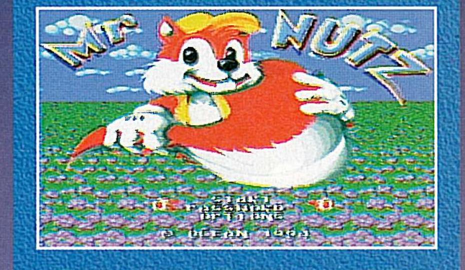


tro héroe para evitar que llegue a su objetivo. Además es necesario contar con los fosos, y con todas las plataformas diseñadas por los programadores a lo largo de los diferentes niveles. Este aspecto alcanzará en la fase de hielo un grado de dificultad extremo, que puede acabar con la paciencia del más experto de los jugadores.

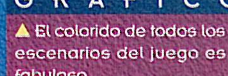
Las melodías que os acompañarán durante vuestra aventura también han sido extraídas de la versión para ***Super Nintendo***. Mantienen su categoría, aunque llegan a resultar repetitivas y monótonas cuando son escuchadas en más de una ocasión. Algo bastante probable, si tenemos en cuenta que el nivel de complejidad de **MR. NUTZ** es muy elevado. Menos mal que esta vez los programadores no han olvidado incluir los imprescindibles passwords.

En definitiva, podríamos incorporar este título a los nuevos y excelentes lanzamientos de este género (BOOGERMAN, ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL o LION KING), que están desembarcando últimamente en los 16 bits de **Sega**. Sin embargo, la ardilla de **Ocean** no lo tendrá muy difícil para ganarse un puesto de honor.

R. DREAMER



OCEAN
OCEAN
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3 - 5
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO



GRAFICOS

▲ El colorido de todos los escenarios del juego es fabuloso.

▲ Las animaciones de Mr. Nutz y de los enemigos finales son perfectas.



90

MUSICA

▲ Melodías bien trabajadas en todos las fases del cartucho.

▼ Algunas veces, las músicas resultan demasiado repetitivas.

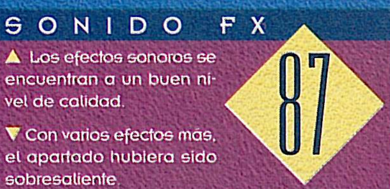


86

SONIDO FX

▲ Los efectos sonoros se encuentran a un buen nivel de calidad.

▼ Con varios efectos más, el apartado hubiera sido sobresaliente.



87

JUGABILIDAD

▲ En cada nivel existe un nuevo reto para seguir adelante.

▼ La introducción de los passwords en esta entrega es fundamental.



90

GLOBAL

90

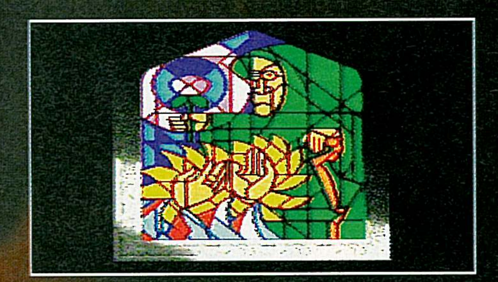
La conversión de MR. NUTZ para Mega Drive puede presumir de acercarse bastante a la calidad con la que la joven ardilla brilló en Super Nintendo. De todas formas, el control del personaje puede resultar complicado en algunos momentos, debido a su rapidez y a la inercia de su salto. Seguramente, será bien recibido por los aficionados a las plataformas.





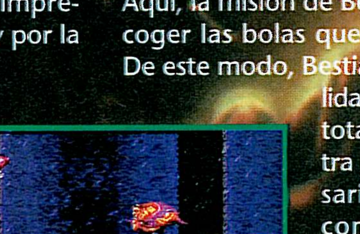
BELLEZA INTERIOR

Aunque durante este tiempo han aparecido dos nuevos títulos de Disney, es ahora cuando llega a nuestro país la versión Super Nintendo de este clásico de dibujos animados. Estamos ante una nueva muestra de la lamentable política de distribución existente en nuestras fronteras.



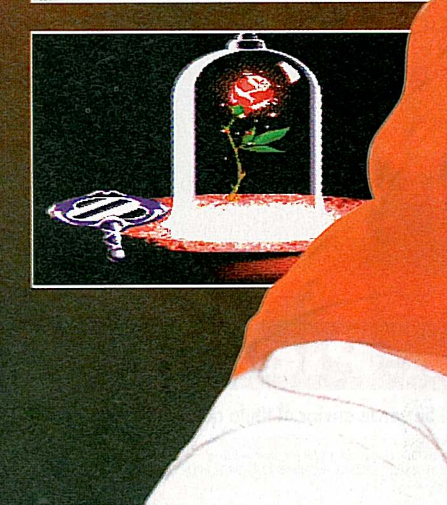
LA BELLA Y LA BESTIA es un título que destaca por la espectacularidad de sus gráficos, por su excesiva dificultad, por sus impresionantes músicas y por la escasa longitud de sus niveles.

El juego consta de un total de cuatro niveles que, a su vez, se subdividen en un número indeterminado de subniveles, lo que multiplicará la cifra de sectores a superar hasta doce. De cualquier modo, existe una pequeña fase de bonus entre los niveles dos y tres, donde deberemos participar en un simple juego con la mismísima Bella. Aquí, la misión de Bestia será la de recoger las bolas que su amada lance. De este modo, Bestia tendrá la posibilidad de conseguir un total de tres vidas extra (totalmente necesarias para afrontar con garantías la aventura), pero también correrá el riesgo de perder alguna de sus preciadas existen-

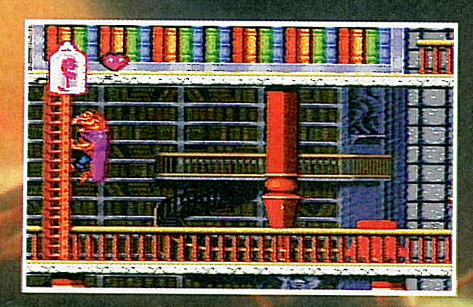




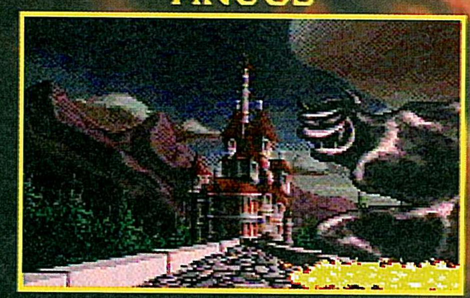




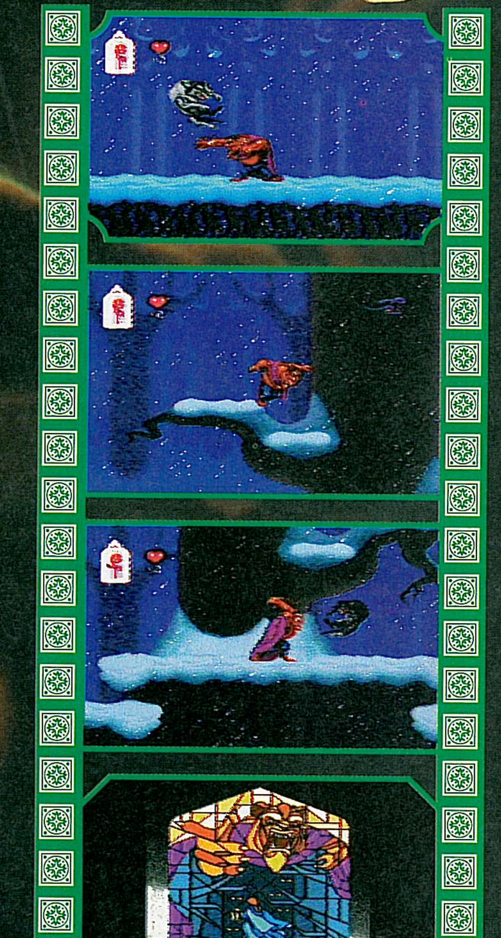




ANTES







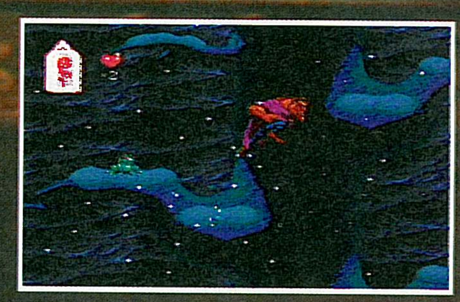




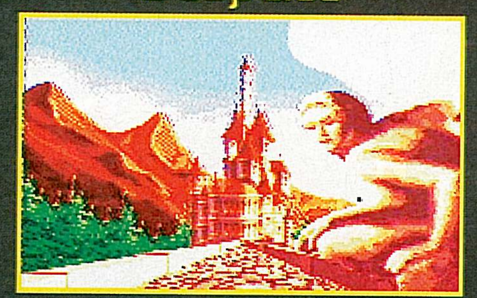




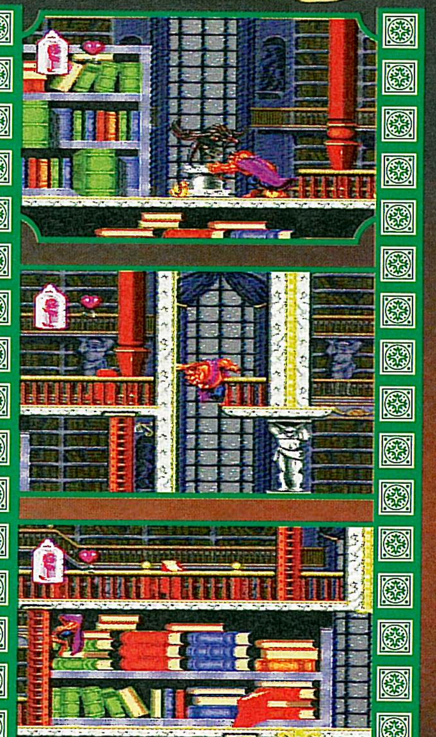


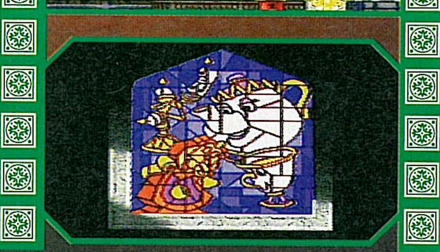


DESPUES



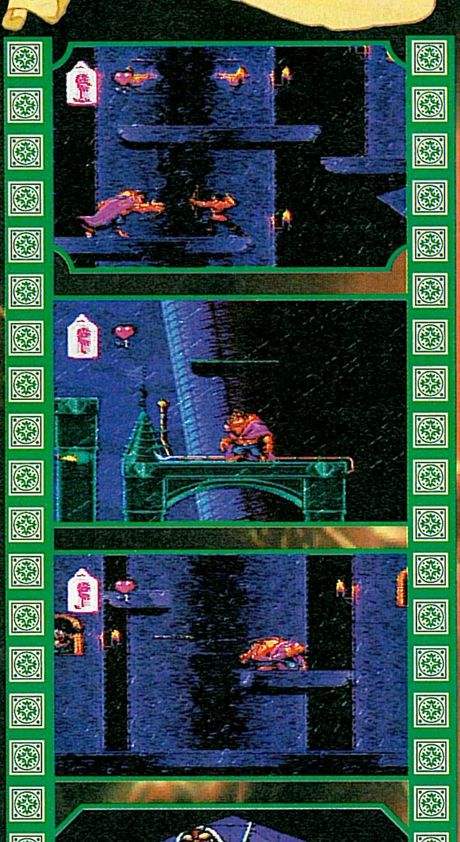






cias si no está afortunado a la hora de afrontar este reto. Los demás niveles comentados obedecen a un sistema de plataformas en el que Bestia deberá avanzar hasta encontrar la salida. Cuando se juega por primera vez con este cartucho, lo que más sorprende, además de la calidad de los gráficos, es su magnífica banda sonora, que versiona de una peculiar forma las partituras originales creadas por Alan Menken y el difunto Ho-





CONTINUE





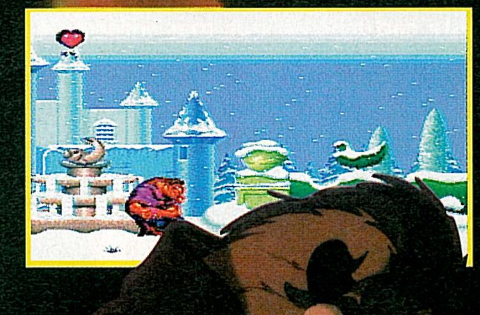
PERSONAJES

ward Ashman. También es preciso mencionar el excesivo nivel de dificultad de un cartucho que sólo cuenta con cuatro niveles diferentes. Además, las animaciones son bastante normales, lo que tampoco acentúa en exceso la calidad final de un juego que, teniendo en cuenta los pros y los contras, podría situarse en la mitad de una imaginaria lista de ***Super Nintendo***. Un título, en definitiva, que gustará a los más pequeños por el tema que aborda. Sin embargo, dejará un mal sabor de boca a todos aquellos usuarios experimentados que buscan algo más en un lanzamiento para ***Super Nintendo***.

J.C. MAYERICK

EL PATIO





FUNCIONA COMO UN NIVEL INDEPENDIENTE. SI RECOGEMOS LAS BOLAS LANZADAS POR BELLA, LOGRAREMOS UNA GRATA RECOMPENSA EN FORMA DE TRES VIDAS EXTRA.

Disney's Beauty and the Beast

VIRGIN INTERACTIVE
HUDSON SOFT
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 13
CONTINUACIONES ◆ 3-5
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 86

▲ En general, los gráficos gozan de un colorido y definición muy dignos.

▲ Mención especial para la fase del patio en que Bestia juega con Bella.

MUSICA



▲ Todas las melodías están reflejadas con un gusto particular y exquisito.

▲ Están prácticamente todas las melodías de la banda sonora original.

SONIDO FX



▲ Ni bien, ni mal. Escasa cantidad de efectos, pero bastante bien tratados.

▼ Se está perdiendo la costumbre de incluir la opción de testeo de sonidos.

JUGABILIDAD



▲ Por sus bonitos gráficos y magníficas músicas, el juego te enganchará.

▼ Su excesiva dificultad le hace perder muchos enteros en este aspecto.

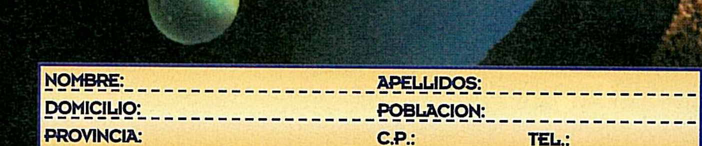
GLOBAL



LA BELLA Y LA BESTIA, tres años después de su lanzamiento en Estados Unidos, ve la luz como cartucho para Super Nintendo. La calidad global del juego no deja de ser normal. Hudson Soft, genio creador de maravillas como SUPER ADVENTURE ISLAND, es el grupo responsable de este nuevo título. Recomendado para los pequeños de la casa.



SUPERJUEGOS y TRI PICTURES te dan la oportunidad de ganar uno de los 50 lotes de 1 camiseta, 1 gorra, y 1 pin de la espectacular película Stargate (protagonizada por Kurt Rusell y James Spader) estrenada el 2 de Diciembre.
Si quieres conseguir uno de estos premios, sólo tienes que rellenar el cupón (no se admitirán fotocopias) y mandarlo antes del 30 de Enero a: Ediciones Mensuales, S.A. - Revista Super Juegos - C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, indicando en el sobre CONCURSO STARGATE.



STARGATE™

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

POWER DRIVE

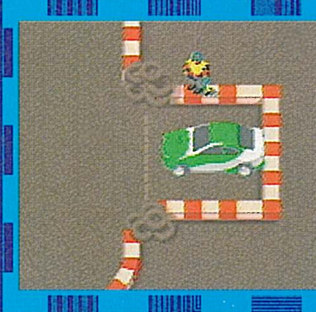
DANDO TUMBOS POR LA VIDA

YA ERA HORA DE QUE EL MUNDO DE LOS RALLYES CONTARA CON UN BUEN CARTUCHO EN EL MERCADO ESPAÑOL. UNA GRAN JUGABILIDAD, COCHES REALES Y UNA MAGNIFICA REPRODUCCION DE ESTA MODALIDAD DEPORTIVA CONSTITUYEN LAS PRINCIPALES CARACTERISTICAS DE UN TITULO, QUE CAMINA CON PASO FIRME HACIA EL EXITO.

Los 16 bits de **Nintendo** cuentan en su catálogo con extraordinarios cartuchos basados en el mundo de los rallyes. Destacan con luz propia lanzamientos como KING OF RALLY y SUPER OFF ROAD: THE BAJA, que incorporan el Modo 7. No obstante, hasta estos momentos los usuarios del mercado español se habían conformado con las diferentes versiones de TOP GEAR que, aunque tienen una gran jugabilidad, no reflejan fielmente la realidad de este tipo de pruebas. En **POWER DRIVE** se ha utilizado una perspectiva isométrica modificada, con el fin de reproducir los giros y derrapajes tradicionales en estos vehículos, pero sin emplear el Modo 7. Los sprites de los coches han sido elaborados por **Rage** mediante el programa de **PC** 3D STUDIO. Su tamaño es un poco más grande que el recogido en la versión para ***Mega Drive***. Por el contrario, la jugabilidad del cartucho es menor debido a la necesaria utilización de dos botones diferentes para cambiar de marchas. **POWER DRIVE** incluye modelos reales de coches, gracias a la inestimable colaboración de las principales marcas automovilísticas participantes en el campeonato del mundo de la especialidad. El objetivo del juego es

MANIOBRAS

EN OCASIONES, RESULTA PRECISO REALIZAR ALGUNAS PRUEBAS DE HABILIDAD EN UN TIEMPO DETERMINADO PARA SUPERAR UNA ETAPA.



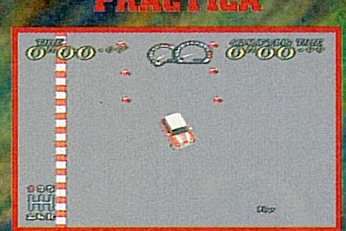




ELECCION COCHE



PRACTICA



REPARACIONES



PASSWORDS

LA CONTRASEÑA
TJ1TK443V_D8ZQZ4











lograr el título de rallyes. Para lograr este objetivo, resulta imprescindible superar las ocho pruebas del calendario, y una nueva competición final. Cada una de las carreras se divide en diferentes etapas, que pueden disputarse contra el reloj o contra un segundo vehículo. Estas pruebas pueden celebrarse en todo tipo de condiciones atmosféricas y superficies. La clasificación implica rebajar un tiempo prefijado. Con el dinero obtenido podremos pagar la siguiente inscripción, reparar nuestro coche o adquirir un vehículo con mejores prestaciones. Los tiempos y los puntos no son acumulables. Sin duda, el juego más jugable y completo para ***Super Nintendo*** en el mundo de los rallyes.

JAVIER ITURRIOZ

COCHES





En este juego aparecen modelos reales, gracias a la inestimable colaboración de las grandes marcas del Mundial.

Power Drive

U. S. GOLD
RAGE
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ DINERO
FASES ◆ 9 + COMP. FINAL
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Las pruebas de habilidad para superar una etapa.

▲ La animación de los coches al girar el volante.



MUSICA

▲ Utiliza melodías muy acordes con el juego.

▼ No hay una gran variedad de temas musicales.



SONIDO FX

▲ Los frenazos y revoluciones están muy conseguidos.

▼ Los efectos desaparecen con la música.



JUGABILIDAD

▲ La rapidez y el realista control de los coches.

▼ El cambio de marchas ralentiza las maniobras.



GLOBAL 90

U. S. Gold sorprende con el mejor juego de rallyes que ha llegado hasta los usuarios españoles de Super Nintendo. El efecto de la dirección de los coches, la aparición de modelos automovilísticos reales y las pruebas del campeonato mundial constituyen toda una garantía de éxito.

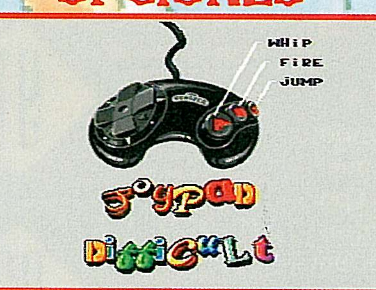






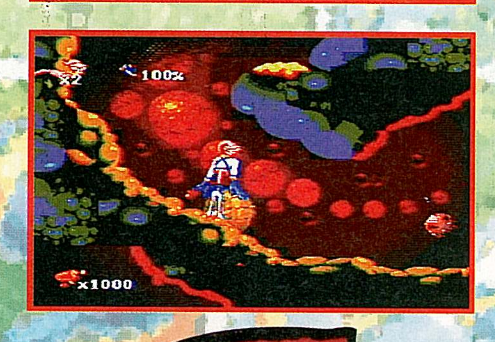
Jim, la simpática lombriz de tierra fruto de la imaginación de Dave Perry y de la calidad de los programadores de Shiny Entertainment, protagoniza esta versión para los 16 bits de Sega. Sin duda, un magnífico lanzamiento para estas Navidades.





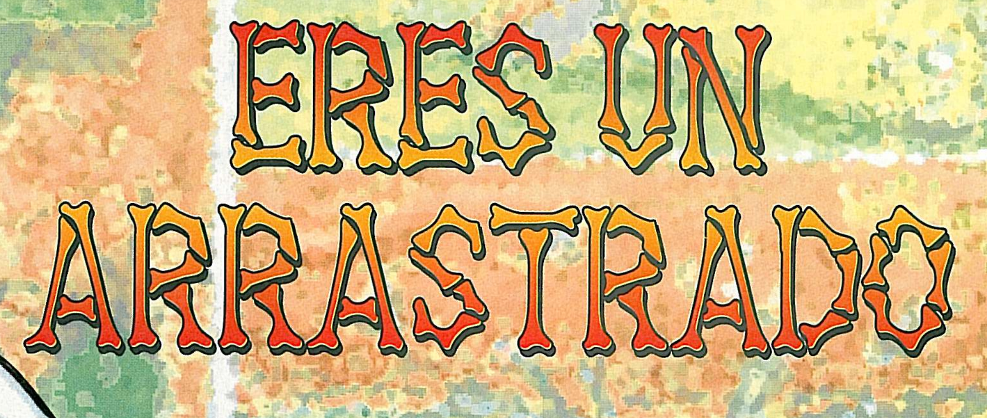






Pese a que las comparaciones siempre han resultado odiosas, justo es reconocer que esta versión para ***Mega Drive*** del ya clásico de **Virgin** cuenta con ventajosas innovaciones respecto a la entrega de ***Super Nintendo***. Sin embargo, también introduce pequeños defectos. Jim es una simpática lombriz de tierra que se ve envuelta en un conflicto galáctico-amoroso, donde el principal perjudicado es el protagonista masculino. El teórico objetivo del juego nos llevará a emprender una búsqueda, en la que nuestra recompensa será una preciosa damisela que está obsesionada por salvar a las ballenas espaciales. Previamente, Jim deberá afrontar ocho niveles dis-

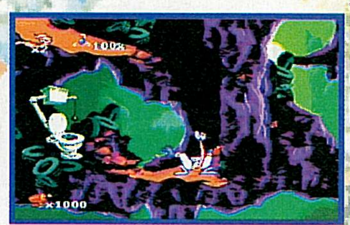




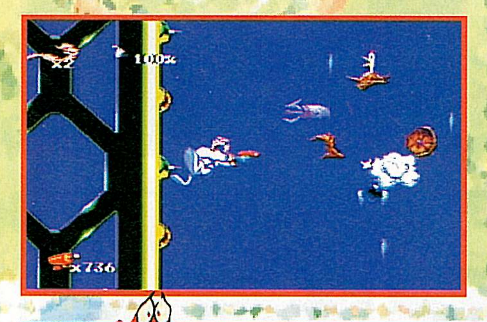
NUEVA JUNK CITY


Un pesado cubo de basura nos hará la vida imposible.

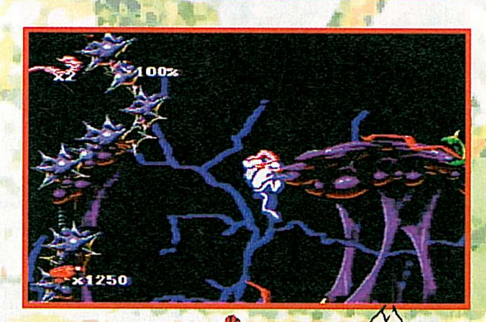

El fétido Chuck está a pleno rendimiento.


El retrete te trasladará al final del presente nivel.


¿Para qué demonios estará esta vaca aquí?



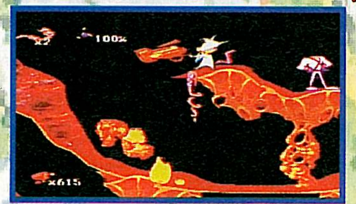
tintos que, en algunos casos, se subdividiran a su vez en dos o más sectores diferentes. En cada una de las fases, nos encontraremos con los más extraños seres que nos podamos imaginar: desde Fifi, una extraña mezcla de sierra eléctrica y perro caniche, hasta el pegadizo Psy-Crow, que nos agobiará con sus incesantes carreras entre nivel



PLANETA HECK


Fustiga al cobrador del Frac antes de dispararle.

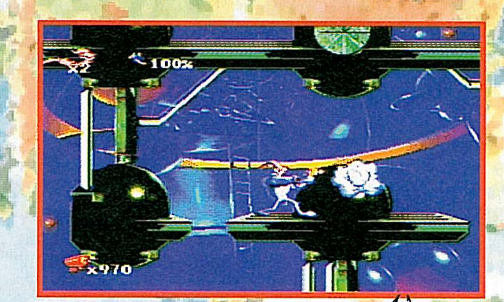

Usa el látigo para acabar con el muñeco de nieve.


Evil el gato ha robado nuestro traje espacial.

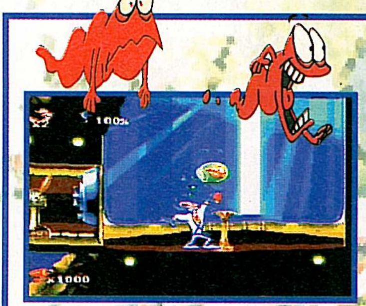

Nuevamente, Evil el Gato intentando aterrorizarnos.



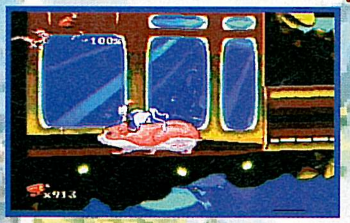
y nivel. Además, también podremos contemplar a Doc Duodeno, un órgano interno que un día se emancipó de su cuerpo.
El aspecto más destacado del juego, como ya ocurriría en la versión ***Super Nintendo***, radica en las magníficas animaciones con que los responsables de **Shiny** han dotado a cada uno de los

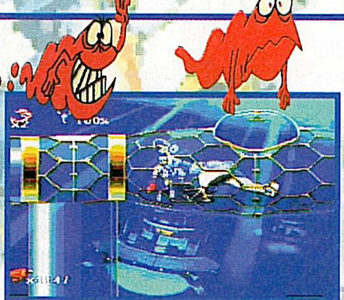


EN LAS TUBERIAS


Bob, el pez que está en la pecera, es nuestro principal objetivo en este nivel.


Viajar por el fondo del océano en esta cápsula es tremendamente complicado.


Esta criatura nos permitirá acabar con los pequeños demonios que nos acechan.


Número 4, que así se llama este secuaz, es uno de los enemigos más peligrosos.

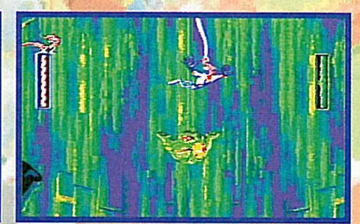
EL ESTANQUE DE MOCOS



Jim ha dejado de ser una simple lombriz de tierra.



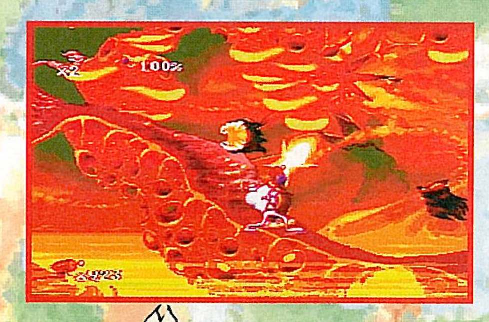
Procura esquivar a la babosa del estanque.



Mayor Mocus será nuestro rival en este nivel.



En este nivel deberemos practicar el puenting.



personajes de este cartucho. Jim será capaz de realizar todo tipo de acciones. De esta forma, podrá encaramarse a las rocas y salientes, atacar con su cuerpo como si de un látigo se tratase, o emplear su potente armamento. Sin duda, esta última posibilidad constituye el movimiento más espectacular de todo el lanzamiento.

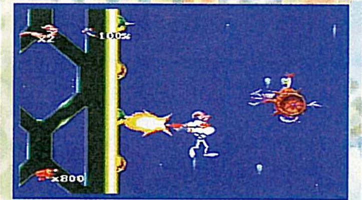


NIVEL 5

El genial Jim después de enfrentarse a Electro.



Primer enfrentamiento con la gallina espacial de Jim.



Un poco de caída libre antes de acabar el nivel.



El profe, una rara mutación entre hombre y mono.







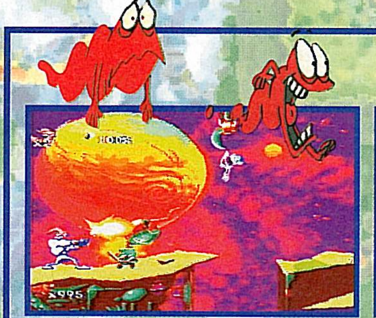


PSY-CROW

Con Psy-Crow deberemos enfrntarnos en una carrera espacial al superar un nivel. Si le ganamos y recogemos 50 ó más vainas, conseguiremos un continue. En caso contrario, lucharemos cuerpo a cuerpo con Psy-Crow.

Los distintos escenarios, para mantener la línea general del juego, están realizados con una exquisitez genial, aunque carezca de determinados efectos gráficos, como el reflejo del sol que la versión para ***Super Nintendo*** exhibía en el primer nivel. Los degradados de fondo pierden la suavidad observada en la anterior versión, lo que no supone problema alguno a la hora de valorar el trabajo realizado en este aspecto. Pese a todo, no podemos dejar

JOLIN CON PETER



El gancho nos sacará del apuro de tener que fustigar, una vez más, al pobre Peter.



Este es el estado en que quedará Peter tras una negligencia del pobre Jim.



Peter, en estado cachorro, es mucho más amigable que cuando se altera



Los dichosos trampolines, una traba difícilmente franqueable para Peter.



MALESTAR INTESTINAL



Doc Duodeno, una extraña mutación entre hombre y babosa.



Los intestinos, un nivel que no apareció en la versión Super Nintendo.



Los peces, nuestros únicos enemigos en este difícil nivel.





QUIEN APAGO LA LUZ

En algunos puntos del laboratorio hay entradas secretas hacia cinco niveles en los que, además de enfrentarnos a la siempre temida oscuridad, tendremos que buscar la salida que nos permita continuar la aventura en el mismo punto donde terminamos.

de comentar la inclusión de un nivel (Malestar Intestinal), que en la entrega para los 16 bits de **Nintendo** no aparecía.

El aspecto sonoro, pese a contar con unas magníficas músicas, paga el precio de esta magistral realización, provocando un desagradable sonido. este defecto alcanza su momento cumbre al hacer Jim uso de su pistola de plasma, que desprende un irreconocible sonido. Sin embargo, tampoco debemos profundizar más en una carencia que tampoco resulta muy relevante. Con todo lo comentado, queda patente el sobresaliente trabajo realizado por Dave Perry y su gente de **Shiny Entertainment**. Jim ha tenido la fortuna de haber nacido en la mente de una persona que, como Spielberg en el cine, tiene la cualidad de transformar en oro todo lo que toca. Estamos ante un magnífico cartucho para los usuarios de ***Mega Drive***.

J.C. MAYERICK



BUTVILLE

Jim deberá hacer uso de sus habilidades para volar en este nivel.

Nuestro último enemigo antes de enfrentarnos a la reina de Butville.

Tras acabar con la reina, asistiremos a un inesperado final.



VIRGIN GAMES
SHINY ENTERTAINMENT
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ VARIABLES
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los escenarios de los distintos niveles son, simplemente, geniales.

▲ Las animaciones parecen sacadas de alguna película de Disney.



MUSICA

▲ Son muchas, variadas y muy pegadizas. Todo un lujo para Jim.

▲ No es imposible encontrar un solo defecto en este aspecto del juego.



SONIDO FX

▲ Este lanzamiento está repleto de variados efectos de sonido.

▼ Pese a todo, los efectos sonoros no son precisamente una maravilla.



JUGABILIDAD

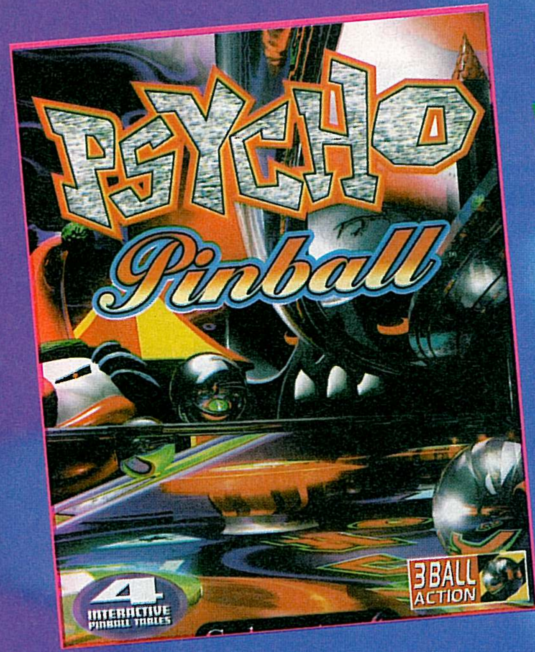
▲ No sé como lo hará Perry, pero te enganchará hasta acabar contigo.

▲ Debemos mencionar que el juego cuenta con un nivel inédito.



GLOBAL 93

Este título conseguirá encaramarse a los primeros puestos de la lista de éxitos para Mega Drive, gracias a una realización técnica impecable y a unas impresionantes animaciones realizadas por los responsables de la compañía Shiny. Además, su jugabilidad está fuera de todo tipo de duda. EARTHWORM JIM es una auténtica joya de programación.



de en REBOTE

Si os gustan los flippers y no habéis hallado el simulador definitivo, dejad de buscar. El mejor pinball para consola ya tiene un nombre: PSYCHO PINBALL. Una nueva maravilla lúdica de Codemasters.

El género del pinball, aunque no destaca precisamente por la profusión de títulos, cuenta con unos niveles de aceptación más que notables. Si el mes pasado os comentábamos SUPER PINBALL para *Super Nintendo*, en este número le toca el turno a *Mega Drive* con el mejor pinball para consola que nos ha llegado hasta el momento.
Cuando decimos que un pinball es bueno, hablamos de un montón de detalles que se unen para formar un conjunto equilibrado y sobresaliente. Por eso, comentar **PSYCHO PINBALL** es hablar de un simulador que destacan por la calidad de todos sus aspectos. Así, los mismísimos PINBALL DREAMS o sus secuelas PINBALL FANTASIES y PINBALL ILLUSIONS, considerados como los reyes del género, han quedado relegados a un segundo puesto en nuestras preferencias, des-





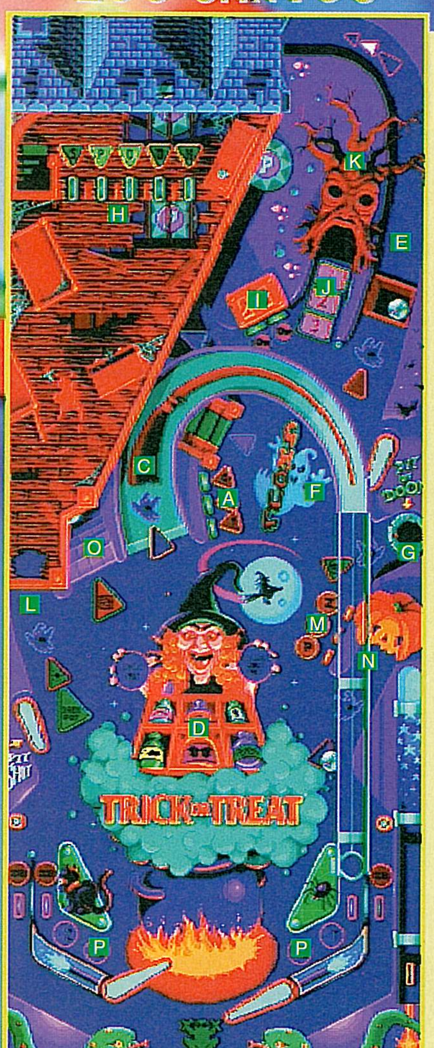


EL PARQUE DE ATRACCIONES

A	RAMPA DE LANZAMIENTO
B	VAGONES
C	CARPA
D	FILA DE LA BARRACA DE TIRO AL BLANCO
E	RAMPA DEL TORNADO
F	LETRAS DE LA PALABRA PSYCHO
G	BLANCO DE LA TAZA
H	TREN FANTASMA
I	CALLES DE LA PALABRA RIDE
J	BARRACA DEL DIA DE TODOS LOS SANTOS
K	BARRACA DEL ABISMO
M	CANAL DE LA CARPA
N	MULTIPLICADOR DE PUNTOS

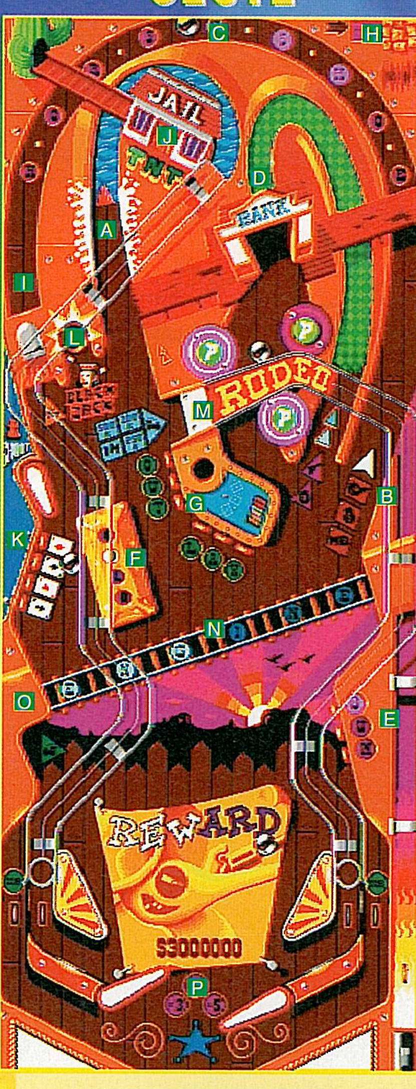


EL DIA DE TODOS LOS SANTOS



A	Fila de la palabra CAT
B	Viaje escoba
C	Atico
D	Ingredientes
E	Chimenea
F	Letras de la palabra GHOUL
G	Pozo del destino
H	Calles de la palabra SPOOK
I	Fila de las llaves
J	Agujeros para atrapar la bola
K	Arbol
L	Pasadizo oeste
M	Fila de la palabra ZAP
N	Pasadizo secreto
O	Sotano
P	Multiplicador de puntos

EL SALVAJE OESTE



A	Rapidas
B	Cabeza Psycho
C	Herradura
D	Banco
E	Fila de la palabra Gun
F	Letras de la palabra Gold
G	Fila de la palabra Outlaw
H	Mina
I	Fila de balas
J	Letras de las siglas T. N. T
K	Banco de cartas
L	Agujero para jugar al Blackjack
M	Rodeo
N	Letras de la palabra ENGINE
O	Tunel
P	Ballena
Q	Multiplicador

HIGH SCORES



IDIOMAS



MULTIBALL



OPCIONES

OPCIONES

CONFIGURACION	
MUSICA	ENCENDIDA
SUBPARTIDAS	ENCENDIDA
SENSIBILIDAD INCLINACION	NORMAL
Nº DE BOLAS	3
DIFICULTAD	NORMAL
VELOCIDAD	NORMAL

VOLVER AL MENU PRINCIPAL

pués de echar un vistazo a este magistral pinball creado por la compañía **Codemasters**.

En primer lugar, debemos alabar el fantástico scroll de la mesa. En todo pinball que comprenda más de una pantalla resulta inevitable cierto desenfreno en el movimiento de la bola. Sin embargo, en esta ocasión se han escogido unas rutinas de movimiento que no traslucen brusquedad alguna. Además, en **PSYCHO PINBALL** podremos seleccionar entre varias velocidades, lo que pondrá a la medida de vuestra percepción visual la partida.

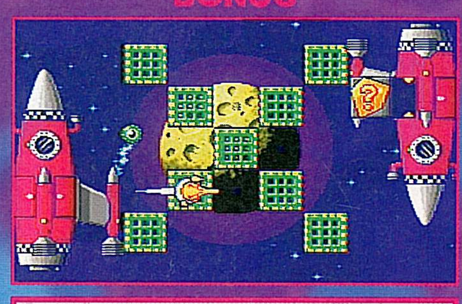


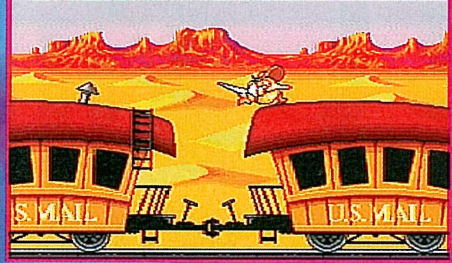
EL ABISMO



- A .... FILA DE LA PALABRA LAVA
- B .... ENTRADA AL PIE DEL VOLCAN
- C .... VORTICE
- D .... FILA DE LA PALABRA VENTS
- E .... RESPIRADEROS
- F .... TUBO IZQUIERDO
- G .... TUBO DERECHO
- H .... FILA DE LA PALABRA RAY
- I .... TENTACULOS LUMINOSOS
- J .... FILA ANEMONAS
- K .... CANAL
- L .... RIZO IZQUIERDO
- M .... RIZO DERECHO
- N .... OSTRAS
- O .... PASADIZO SUBMARINO
- P .... BALLENA
- Q .... MULTIPLICADOR DE PUNTOS

BONUS







Acorde al dinamismo del scroll está el apartado gráfico, con un diseño de las cuatro mesas realmente atractivo. Uno de los puntos fuertes del cartucho radica en las fases de bonus, que no son las típicas pantallas estáticas, sino acertadísimas fases con scroll incluido. Es en estos niveles donde este juego se desmarca de los demás pinballs de consola. La jugabilidad es, como en todos los lanzamientos de este género, la cualidad más destacada. Los numerosos secretos que ocultan los tableros, la longitud y el elevado número de interacciones que podemos realizar con la mesa, hace que pegarle al flipper se convierta en una grata experiencia. Otro de los detalles magistrales es el sonido que, en la mesa The Abyss, alcanza su mayor magnitud con unas melodías realmente expléndidas. En definitiva, estamos ante un pinball formidable, sin ningún error destacable, que se convierte en el número uno de los simuladores de flippers para consola. Los aficionados a este entretenido género no pueden desperdiciar la ocasión de adquirir este sensacional título.

THE SCOPE



CODEMASTERS
CODEMASTERS
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1 - 3 - 5
FASES ◆ 4
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El scroll es magistral, mejor que el de PINBALL DREAMS.

▲ Este lanzamiento destaca por el fenomenal diseño de los cuatro tableros.



MUSICA

▲ Fantástica música, que resulta inusual en este tipo de cartuchos.

▲ Escucha la melodía de The Abyss, ya que es sensacional.



SONIDO FX

▲ Impactos contundentes y efectos sonoros muy realistas.

▲ Numerosos y muy variados. Acompañan perfectamente al desarrollo.



JUGABILIDAD

▲ Mesas variadas, que guardan un montón de secretos.

▲ El entretenimiento está garantizado durante largas horas.



GLOBAL

89

VIRTUAL PINBALL, SONIC SPINBALL, DRAGON'S FURY, DRAGON'S REVENGE y CRUE BALL deben agachar la cabeza ante el nuevo rey de los pinball. La compañía Codemasters sigue demostrando que, con un par de buenas ideas y ganas de hacer bien las cosas, se pueden conseguir productos realmente magistrales. Este lanzamiento es un ejemplo más.

SORTEAMOS 2 CURSOS DE VERANO A EEUU

FSL Languages Around The World y SUPER JUEGOS sortean dos cursos de verano a EE.UU. Si quieres ganar uno de estos dos viajes sólo tenéis que mandar un dibujo de una de estas dos opciones:

1) Como crees que es un semáforo en la época de Pedro Picapiedra.

2) Como crees que es la consola con la que juegan Pedro y su amigo Pablo.

Tampoco olvidéis mandar el cupón relleno con vuestros datos (no se admitirán fotocopias) que añadirá un roca punto más a vuestra cuenta particular.

Se acerca la fecha del concurso prevista para el 28 de Febrero; los que os habéis quedado despistados no perdáis el tiempo y empezar a enviar los dibujos a : Ediciones Mensuales, S.A. - Revista Super Juegos - C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre CONCURSO FLINSTONES.

Atentos al video juego que saldrá a partir del mes de Febrero, para MegaDrive, Super Nintendo y Game Boy

BUENA SUERTE

COLUMBIA TRISTAR





HOME VIDEO



1 VALE POR

NOMBRE:		EDAD:
APELLIDOS:		
DIRECCION:		
POBLACION:	PROVINCIA:	C.P.

ROCAPUNTO

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

DINO DINI'S SOCCER

LA HORA DE LA VERDAD

El creador de las primeras versiones de la saga KICK OFF concede su nombre a un cartucho, que recoge todo el espíritu original del juego. Todo un nuevo aliciente para la enorme cantidad de seguidores del ya mítico título.

Dino Dini fue el creador de KICK OFF para ***Atari*** y ***Amiga***. Este famoso programa aportaba grandes innovaciones como: la posibilidad de dar efecto al balón y la característica de perder el control de la pelota al cambiar de dirección.

No tardaron mucho en aparecer complementos para este título, que le convirtieron en un mito dentro del género futbolístico. Sin embargo, la conversión a las consolas no ha sido un ejemplo a seguir, especialmente los cartuchos para ***Mega Drive*** que fueron programados por **Tiertex** y que la compañía **U.S. Gold** bautizó con los nombres de SUPER KICK OFF y KICK OFF 3. No obstante, es necesario señalar que el programador italiano no ha tenido nada que ver en ninguno de los simuladores aparecidos hasta ahora en consola, aunque sí hay que apuntarle en su debe el polémico GOAL para ***PC*** y ***Amiga***. En **DINO DINI'S SOCCER** se recoge el espíritu original de KICK OFF, respetando las lineas maestras que lo hicieron popular, y que hasta ahora solo aparecían en el extraordinario SENSIBLE SOCCER. Con el fin de renovar el producto se introducen algunas novedades, entre las que destaca la opción de elegir entre la típica perspectiva vertical y otra horizontal (ambas aéreas). Además, en las dos perspectivas citadas puede jugarse desde una vista panorámica en la que se observa un amplio sector del terreno de juego. Los equipos participantes son selecciones nacionales, aunque pueden modificarse mediante el editor. Esta característica permite también cambiar los nombres de los jugadores. Por lo que respecta a las competiciones,





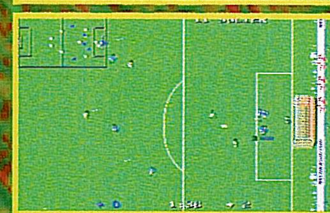


Este nuevo lanzamiento incorpora como principal novedad la opción de elegir entre dos perspectivas aéreas (horizontal y vertical).









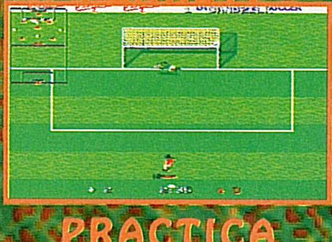
ARCADE



EDITOR



PENALTI



PRACTICA



PERSPECTIVAS












ESTADISTICAS



TORNEO 1



LIGA

TORNEO 2

OPCIONES

TORNEO 3




destaca la inclusión de la fase final del Mundial de Estados Unidos y, sobre todo, los grupos de clasificación para el campeonato mundial celebrado en los cinco continentes. Cuatro jugadores simultáneos y múltiples opciones para variar las reglas y las condiciones atmosféricas completan uno de los simuladores más reales del mercado. Aunque su jugabilidad aumenta a medida que se practica, difícilmente alcanza la espectacularidad de otros títulos. Pese a todo, hará las delicias de la enorme cantidad de seguidores de KICK OFF.

JAVIER ITURRIOZ



VIRGIN
DINO DINI
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ La inclusión de varias perspectivas aéreas.

▼ No tiene gráficos muy espectaculares.



MUSICA

▲ Pese a no ser variada, no llega a resultar monótona.

▼ La música sigue estando muy descuidada.



SONIDO FX

▲ Impresionante voz digitalizada al inicio del juego.

▲ El sonido ambiente es de gran calidad.



JUGABILIDAD

▲ Es necesaria mucha práctica para dominarlo.

▲ La dificultad para controlar el balón es un aliciente.



GLOBAL



Aunque no logre la jugabilidad ni la espectacularidad de los últimos lanzamientos para los 16 bits de Sega, estamos ante la versión más parecida al mítico KICK OFF que se haya realizado hasta ahora para consola. Recomendado para los incondicionales de Dino Dini.

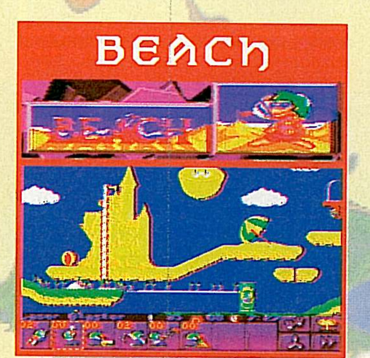


LOS FAMOSOS LEMMINGS VUELVEN A PROTAGONIZAR UN CARTUCHO PARA LOS 16 BITS DE SEGA Y DE NINTENDO. LA PRINCIPAL NOVEDAD DE ESTE LANZAMIENTO CONSISTE EN LA DIVISION DE ESTOS SERES EN VARIADAS TRIBUS. TODOS LOS MIEMBROS DE ESTOS CURIOSOS ESTAMENTOS POSEEN UNAS HABILIDADES ESPECIFICAS, QUE UTILIZARAN PARA LOGRAR SUS OBJETIVOS EN EL JUEGO.

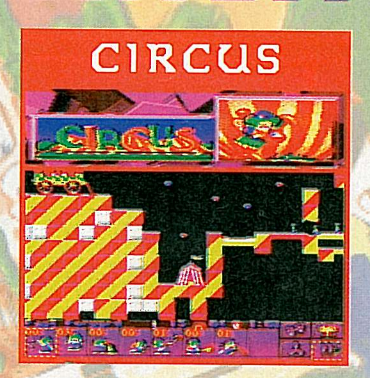


EL SECRETO DEL ARCA



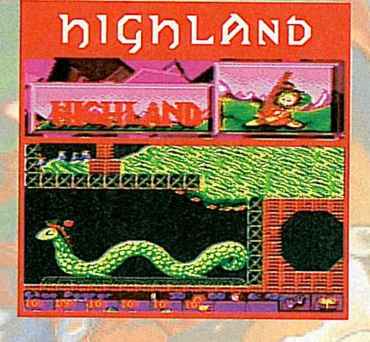






Las dos primeras entregas de los LEMMINGS vieron la luz para *Amiga*. El soporte *PC* tomó el relevo con la conversión de LEMMINGS y posteriormente con CHRISTMAS LEMMINGS. A partir de estos momentos llega al mercado, simultánemente en los dos sistemas mencionados, LEMMINGS 2: THE TRIBUS, cuyo lanzamiento a finales de 1992 coincidió con la versión del juego original para los 16 bits de **Sega** y **Nintendo.** En este período de dos años sólo ha visto la luz el reciente A NEW WORLD OF LEMMINGS ***(PC*** y ***Amiga).*** Toda esta larga serie de secuelas, cuyo nombre ha sido tomado de unos diminutos ratones sudamericanos, ha constituido uno de los mayores éxitos de la historia de los videojuegos, siendo objeto de innumerables copias como TRODDLERS o DIGGERS. Las conversiones para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo*** (iguales entre sí) de **LEMMINGS 2: THE TRIBES** reflejan fielmente el lanzamiento original. El objetivo es salvar la isla donde habitan, para lo que deben unir los diferentes trozos de un talismán en un arca situado en el centro de este paraje. La mecánica consiste en llevar a todos los Lemmings posibles hasta la salida de cada nivel, asignándoles las características que aparecen en la parte inferior de la pantalla. La principal novedad radica en la divi-









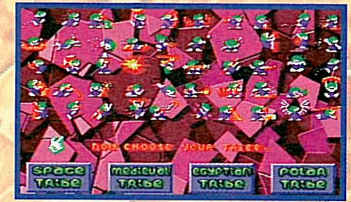
OPCIONES



Las opciones del juego son variadas y divertidas.

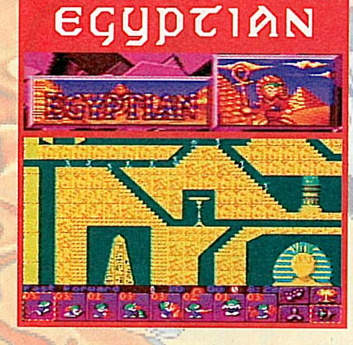
POLAR

HABILIDADES



Cada tribu de los Lemmings posee unas habilidades propias y específicas para resolver los enigmas.

EGYPTIAN



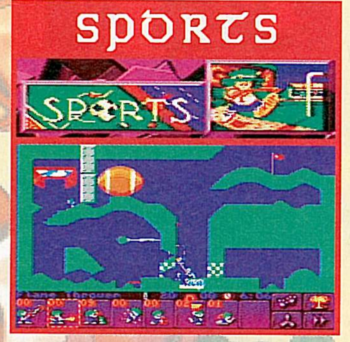
MAPA



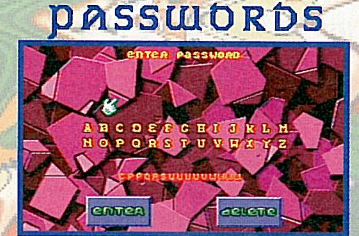
El mapa constituye un elemento clave para desplazarse correctamente por la isla.



SPORTS



PASSWORDS

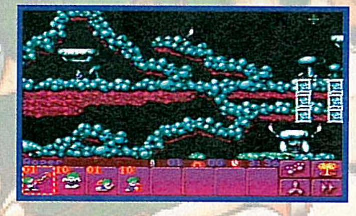


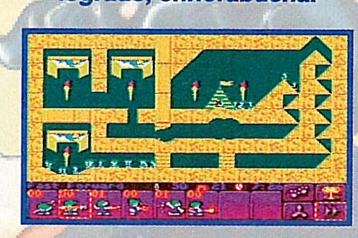
Los passwords constituyen la llave para resolver algunas difíciles fases.

FASE COMPLETA



Terminar una fase es muy complicado. Si lo has logrado, enhorabuena.

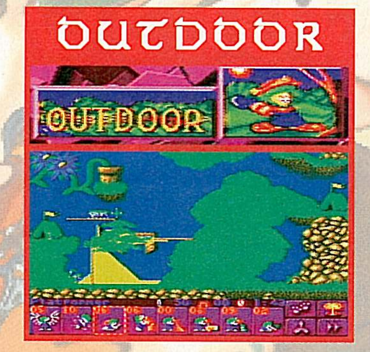




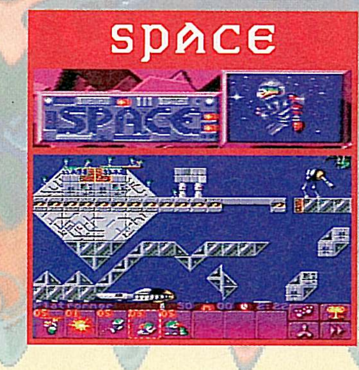
sión de los protagonistas en doce tribus. Sus miembros pueden realizar una serie de acciones y de habilidades específicas. Por tanto, es necesario bastante práctica para controlar perfectamente el juego. El sonido es magnífico, gracias a la inclusión de diferentes melodías adaptadas al ambiente que rodea a las diferentes tribus. Sus 16 megas son suficientes para que los aficionados a esta saga disfruten durante mucho tiempo con este cartucho.

JAVIER ITURRIOZ

OUTDOOR



SPACE



Lemmings 2: The Tribes

PSYGNOSIS
DMA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 120
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 82



▲ Utiliza scroll multidireccional en muchas fases.

▼ No alcanza la calidad deseada en todo un clásico.

MUSICA — 93

▲ Gran variedad de ritmos en las melodías.

▲ La música está adaptada al ambiente de la tribu.

SONIDO FX — 82



▲ Destacan los gritos de alegría de los lemmings.

▼ La variedad de efectos no es una de sus virtudes.

JUGABILIDAD — 88

▲ La gran cantidad de niveles y situaciones.

▼ Es difícil conocer los secretos de los Lemmings.

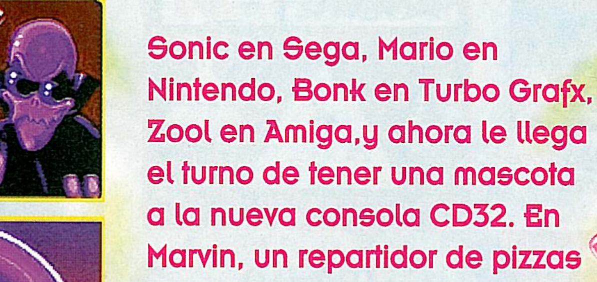
GLOBAL — 88

La inclusión de gran cantidad de habilidades y de nuevas situaciones, hacen de esta segunda entrega de LEMMINGS un cartucho de cabecera para todos los que disfrutaron con el original. Sin duda, la saga creada por DMA y Psygnosis continuará en un breve periodo de tiempo.







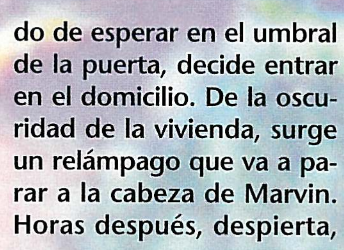


Sonic en Sega, Mario en Nintendo, Bonk en Turbo Grafx, Zool en Amiga,y ahora le llega el turno de tener una mascota a la nueva consola CD32. En Marvin, un repartidor de pizzas a domicilio, encontramos a un serio aspirante para alcanzar tan añorada nominación. Tiempo al tiempo.





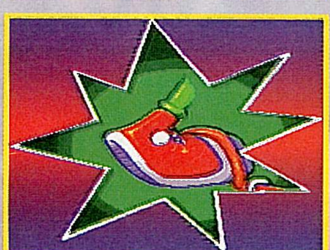

El Profesor está a punto de terminar su última y más impresionante creación: un nuevo aparato que mide la intensidad de las ondas cerebrales. Por fin, después de tantos años de investigación, ha conseguido su objetivo. Para celebrar este formidable éxito ha decidido encargar una pizza, su comida predilecta. Marvin el repartidor, cansado de esperar en el umbral de la puerta, decide entrar en el domicilio. De la oscuridad de la vivienda, surge un relámpago que va a parar a la cabeza de Marvin. Horas después, despierta, en un mundo que nunca había visto, pero que parece sacado de la peor de sus pesadillas. Está en un país donde los tomates y el queso cobran vida. Era necesario salir de allí pronto para no perder su trabajo.

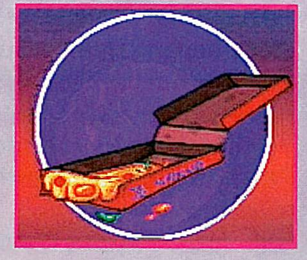


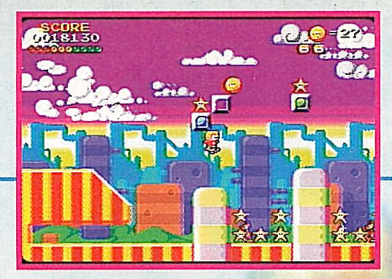


Si de algo no se puede acusar a este cartucho de plataformas, es de falta de colorido. Los decorados son preciosos, y tienen seis planos de scroll. Los sprites son pequeñísimos, aunque esto

ME LA ESTAS DANDO CON QUESO

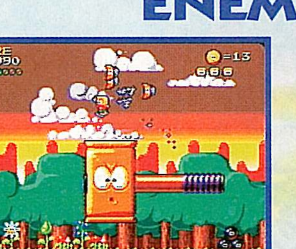



MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

21 CENTURY ENTERTAINMENT
INFERNAL BYTES SYSTEM
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 5
FASES ◆ 90
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

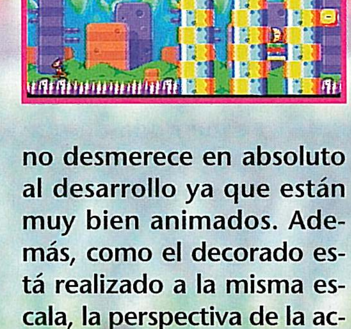
ENEMIGOS





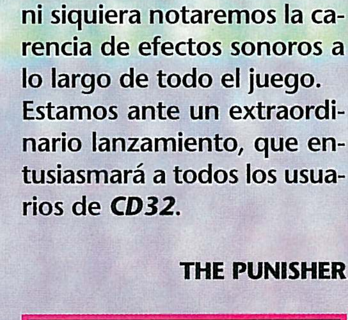


Los dos enemigos del juego son un martillo y una enorme hamburguesa. La mejor forma de acabar con estos temibles adversarios es cargar un cañón y, tras verificar el ángulo de tiro, disparar con puntería.









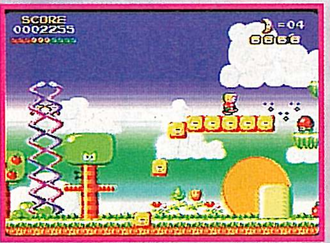
no desmerece en absoluto al desarrollo ya que están muy bien animados. Además, como el decorado está realizado a la misma escala, la perspectiva de la acción es amplia.
El control del personaje es una auténtica delicia, puesto que Marvin responde a los controles perfectamente. Este hecho tiene un mérito especial, debido al fatídico control pad del *CD32*. Su estructura es semejante a la de cualquier juego de plataformas, es decir, atravesar nivel tras nivel. Cada diez fases deberemos enfrentarnos a uno o a varios jefe de turno. También tendremos diversos objetos que, una vez recopilados, nos proveerán de armamento y de energía extra.
En el apartado sonoro, destacamos la fabulosa músicas que alegran el desarrollo de la acción. Este aspecto alcanza tal extremo, que ni siquiera notaremos la carencia de efectos sonoros a lo largo de todo el juego. Estamos ante un extraordinario lanzamiento, que entusiasmará a todos los usuarios de *CD32*.

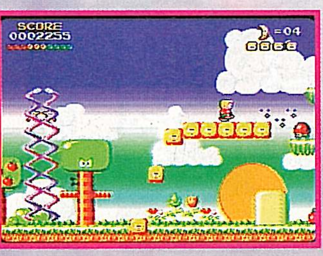
THE PUNISHER













GRAFICOS

▲ El fabuloso colorido de cada una de las fases.
▲ Los imaginativos decorados de los mundos.



MUSICA

▲ Una música distinta para cada mundo.
▲ Las melodías de este título son muy pegadizas.



SONIDO FX

▼ La ausencia total de efectos. Este apartado es nulo en el juego, ya que sólo es posible oír la música.



JUGABILIDAD

▲ El juego de plataformas más divertido para CD32.
▲ La eliminación de los enemigos resulta original.

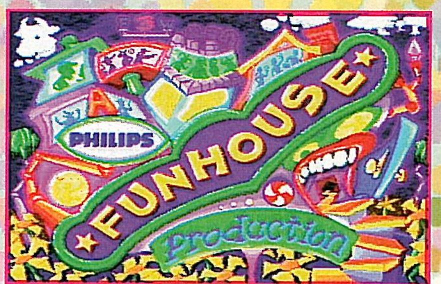


GLOBAL 90

Un juego de plataformas que, pese a no tener muchas pretensiones, resulta muy entretenido. Unas brillantes músicas, decorados de ensueño y una jugabilidad perfecta son los avales de este gran título. MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE se convertirá en un clásico de la consola CD32.







Imaginad a vuestros personajes favoritos de las principales emisiones de dibujos animados protagonizando una serie de juegos en un mismo compacto. Eso es CARTOON CARNIVAL, todo un derroche de diversión al servicio del CDi de Philips.

UNOS DIBUJOS MUY ANIMADOS



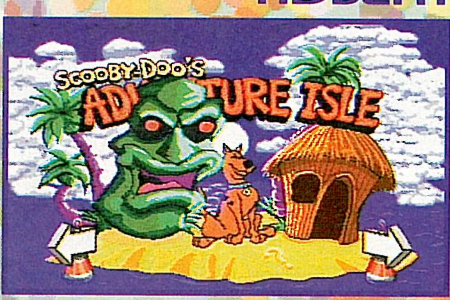


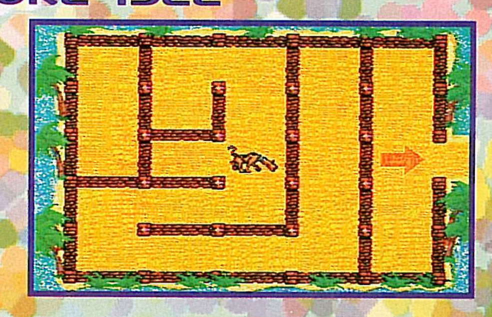
SPACE RACE



No cabe duda de que de un tiempo a esta parte los videojuegos han adquirido una nueva dimensión. De ser un juego de niños, este sector ha pasado a ser una diversión de adolescentes y un entretenimiento de adultos. Por eso, es frecuente ver en nuestros días cada vez más lanzamientos cuya temática o estructura de juego se va centrando paulatinamente, y para desgracia de los más pequeños de la casa, en los usuarios más veteranos. **Philips** parece que se ha dado cuenta de esta evolución, y ha puesto en el mercado una numerosa serie de compactos cuya temática retoma los temas y ambientes más infantiles. En estas fechas, los niños siem-

ADVENTURE ISLE





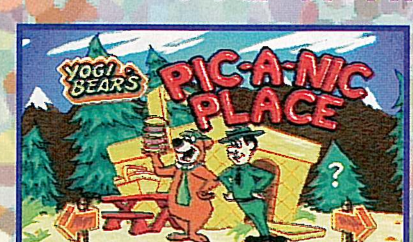
TOP FACTS



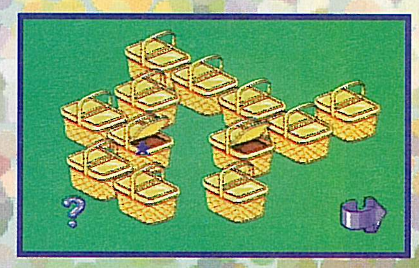




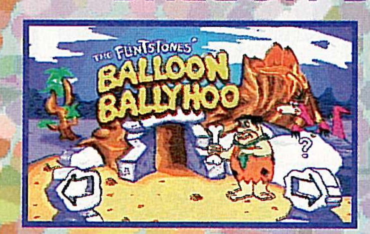
PIC-A-NIC PLACE







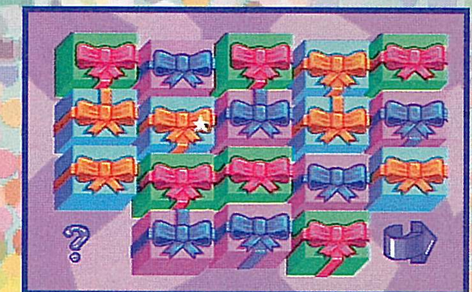
BALLON BALLYHOO





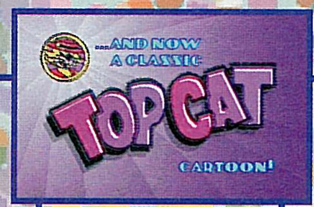
GIFT EMPORIUM

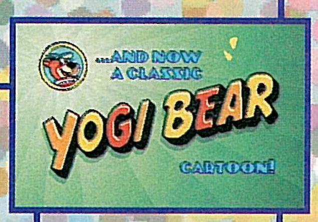




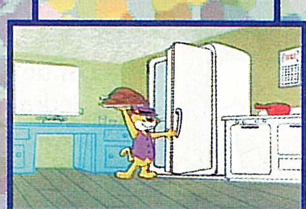
DIBUJOS ANIMADOS













JETSONS



Esta familia galáctica es de lo más marchosa.

TOP CAT



Trae por la calle de la amargura al oficial Matute.

YOGI



Cuidado con sus viandas, porque Yogi está cerca.









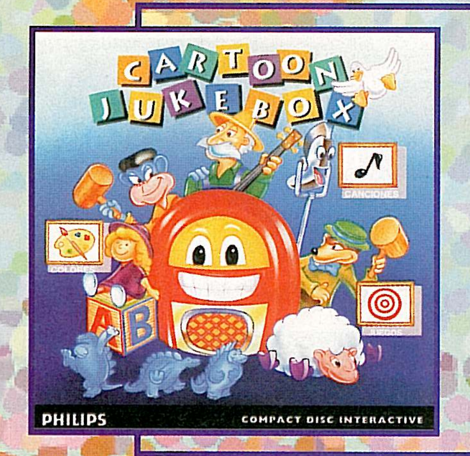


pre serán los protagonistas principales, y por ello creemos que sería conveniente que los usuarios de ***CDi***, en su mayoría mayores de edad, conocieran la oferta infantil disponible para obsequiar a los más jóvenes. Entre todos ellos, hay un título que, por su calidad, merece un tratamiento aparte. Este título no es otro que este fantástico **CARTOON CARNIVAL**. También hemos creído oportuno incluir en este reportaje unas breves reseñas sobre los posibles competidores a la hora de seleccionarlo como regalo de Navidad, analizando brevemente otros seis interesantes títulos para el público más menudo de la casa.

Hanna-Barbera posee entre sus filas una vasta legión de personajes con entidad suficiente como para protagonizar un juego por sí solos.

Al ver este lanzamien-

CARTOON JUKEBOX



EN VEZ DE UNA CAJA DE MÚSICA, UNOS VIDEOS DE DIBUJOS ANIMADOS. NO SOLO CANTARÁN CANCIONES, SINO QUE PODRÉIS COLOREARLOS CON VUESTRAS TONALIDADES PREFERIDAS. JUNTO A CARTOON CARNIVAL, EL JUEGO PREFERIDO DE LA REDACCIÓN.

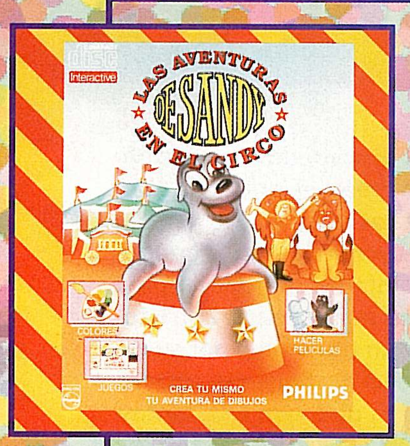








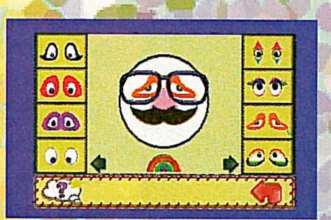
SANDY EN EL CIRCO





PARA LOS MÁS PEQUEÑOS DE LA CASA. EL OBJETIVO CONSISTE EN SELECCIONAR ENTRE DOS OPCIONES POSIBLES PARA TRENZAR LA HISTORIA DE UNA SIMPÁTICA FOCA Y SUS PERIPECIAS.





STICKYBEAR LEYENDO



UN GRAN CURSO DE INGLÉS Y ESPAÑOL. APRENDEREMOS A PRONUNCIAR PALABRAS EN INGLÉS, VIENDO CÓMO SE ESCRIBEN EN PANTALLA. ADEMÁS EXISTE UNA OPCIÓN DE ESPAÑOL.





to da la sensación de que no han sabido decidirse por uno, y han elegido a seis de sus más representativos personajes para compartir el estrellato. Scooby Doo, Pedro Picapiedra, Don Gato, George Jetson, Huckleberry Hound y el Oso Yogi han sido los seleccionados. Cada personaje nos propondrá una prueba de diferente temática. La de Don Gato consiste en un



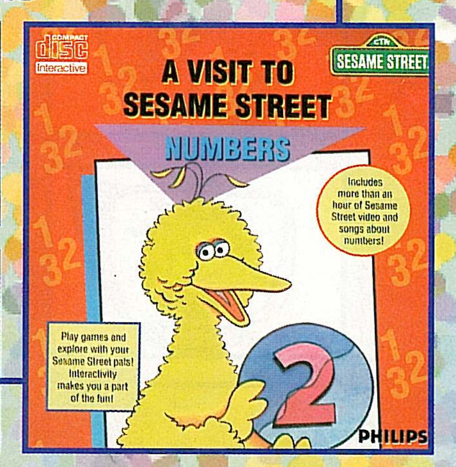
trivial con preguntas de las series de dibujos de **Hanna Barbera**; con Pedro Picapiedra deberemos recoger el mayor número de globos posibles; al desdichado Scooby Doo le tendremos que guiar hasta la salida de un laberinto; la prueba del Oso Yogi va de agrupar sonidos al estilo de los bonus de naipes de SUPER MARIO 3; de la mano de Huck haremos parejas de cajas se-

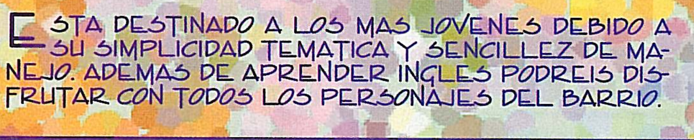
A VISIT TO SESAME STREET: NUMBERS



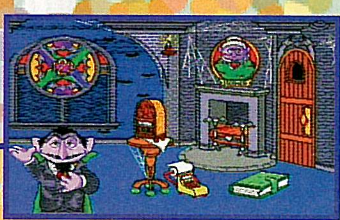








ESTÁ DESTINADO A LOS MÁS JÓVENES DEBIDO A SU SIMPLICIDAD TEMÁTICA Y SENCILLEZ DE MANEJO. ADEMÁS DE APRENDER INGLÉS PODRÉIS DISFRUTAR CON TODOS LOS PERSONAJES DEL BARRIO.

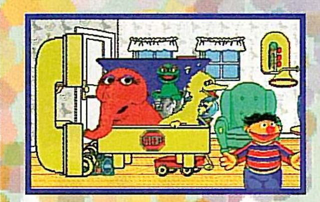




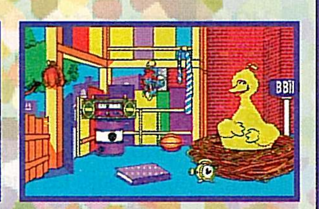
A VISIT TO SESAME STREET: LETTERS



NUNCA APRENDER INGLÉS FUE TAN DIVERTIDO. ADEMAS DE UN PEQUEÑO CURSO SOBRE EL ABECEDARIO, SE INCLUYEN PEQUEÑOS JUEGOS MUY ORIGINALES. EL NIVEL DE INGLES REQUERIDO NO ES DEMASIADO AVANZADO, POR LO QUE PUEDE RECOMENDARSE PARA LOS POCO AVEZADOS EN ESTE IDIOMA.



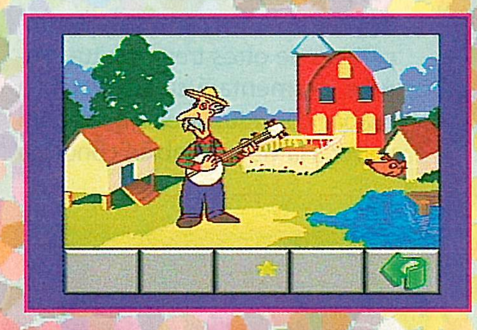


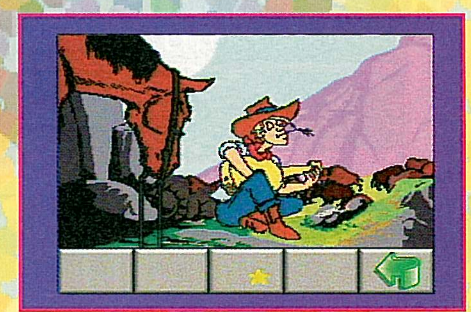


gún el colorido de sus lazos; por último, guiaremos a George Jetson por el espacio evitando cometas siderales. Cada prueba dispone de diez niveles distintos de dificultad y, cada vez que superemos una, se nos obsequiará con una letra. Cuando reúnamos las que componen el título del juego, y si disponemos de una *Digital Video Cartridge*, podremos contemplar uno de los treinta breves capítulos de las series de dibujos animados de estos protagonistas. Todo un broche de oro para un compacto que, en teoría, va dirigido a los más pequeños. Sin embargo, **CARTOON CARNIVAL** tiene suficiente calidad para entretener a jóvenes y adultos. Un entretenimiento de lo más animado.



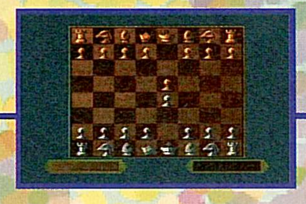
THE SCOPE

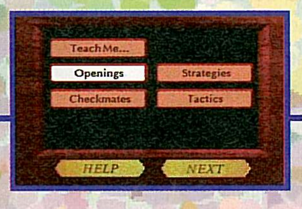




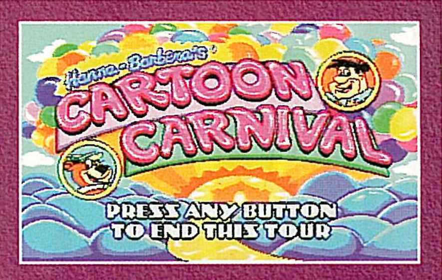
SARGON CHESS

PARA PEQUEÑOS Y MAYORES PORQUE, ADEMAS DE ENSEÑARTE LOS MOVIMIENTOS ESENCIALES DE LAS PIEZAS, INCLUYE LECCIONES DE TACTICA Y ESTRATEGIA. PODREMOS JUGAR CONTRA UN AMIGO O CONTRA EL ORDENADOR EN DIFERENTES NIVELES DE DIFICULTAD Y CONFIGURAR LA MESA Y LAS FIGURAS.









PHILIPS
PHILIPS FUNHOUSE
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ INFINITAS
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los capítulos observados en las series son soberbios.

▼ En el juego, los sprites no gozan de buenas animaciones.



MUSICA

▲ Las musiquillas al acabar una prueba son muy animadas y apropiadas.

▼ No existe demasiada variedad en este apartado del juego.



SONIDO FX

▲ La prueba del Oso Yogi tiene unos efectos magistrales.

▲ El resto de pruebas cumplen con creces con su cometido.



JUGABILIDAD

▲ Los niveles avanzados de dificultad son magistrales.

▼ Muchos contrastes en la calidad de las distintas pruebas.



GLOBAL 85

Sin llegar a convertirse jamás en un clásico, CARTOON CARNIVAL cuenta con los detalles y la imaginación suficiente para agradar a todo el mundo. Aunque se puede jugar sin la tarjeta de vídeo, con ella es cuando los pequeños de la casa podrán pasárselo mejor, ya que añade la posibilidad de ver a sus protagonistas favoritos en distintas aventuras.



MANGA ZONE

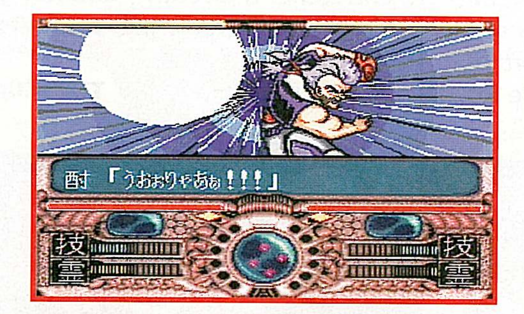
Iniciamos una nueva edición de MANGA ZONE con un completo reportaje sobre el último fenómeno del manga y la animación japonesa, YU YU HAKUSHO. Además, con el Año Nuevo os presentamos la mejor versión de RANMA 1/2 de todas las que se han producido para los distintos sistemas domésticos. De nuevo, es la joya de NEC, la consola Turbo Duo, la elegida para vestirse de gala con este sensacional lanzamiento. Todo un hallazgo lúdico.

• NEMESIS •



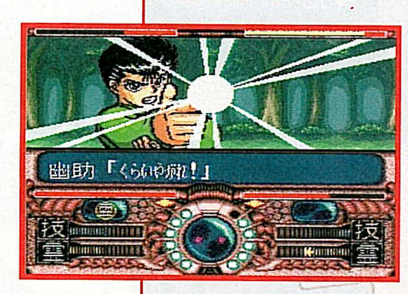
YU YU HAKUSHO

YU YU HAKUSHO viene a añadir otro éxito más a la carrera del prestigioso semanario **Shonen Jump**, de la editorial **Shueisha.** La misma revista que dio a luz a DRAGON BALL, MAZINGER Z o BASTARD! es testigo del impresionante éxito de la obra de Yoshihiro Togashi, que creó esta popular saga en 1.990. El argumento de **YU YU HAKUSHO** recuerda bastantes elementos vistos en otros mangas y series de animación. El protagonista, Yusuke, es un joven que por salvar la vida a un niño, que iba a ser atropellado, muere bajo las ruedas de un coche y va al cielo. Su acto heroico le proporciona una segunda oportunidad de volver a vivir, si antes supera con éxito la misión que Enma, Juez de los Muertos le ha encomendado: regresar a la Tierra e interceptar a otros espíritus que han regresado al mundo de los vivos por su cuenta, cometiendo toda clase de actos criminales. Acompañado de otros tres espíritus, Yusuke juramentará su existencia a acabar con estos poltergeist para volver a la vida. También conocida



Y. HAKUSHO 1

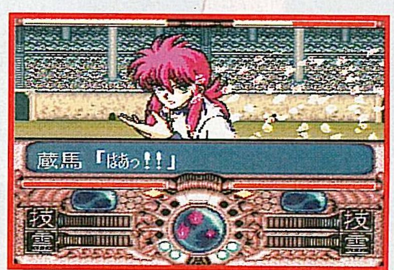
• NAMCO •





Producido por **Namco** en 1.993, la primera entrega de **YU YU** para ***Super Nintendo*** guarda bastantes semejanzas con las versiones ***Mega Drive*** y ***Game Gear***, ya que es una aventura con elementos de lucha al más puro estilo CAPTAIN TSUBASA y su TECMO THEATRE. Impresionantes cinemas tomados directamente de la serie mediante unas rutinas gráficas que incluyen el uso del modo de alta resolución, deformaciónes de sprites y otras lindezas, son sus avales.





Y. HAKUSHO MD

SEGA

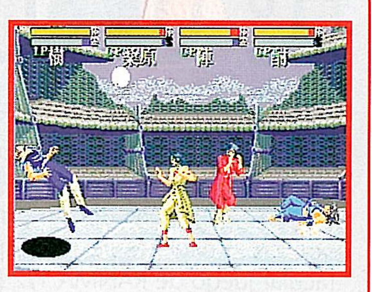


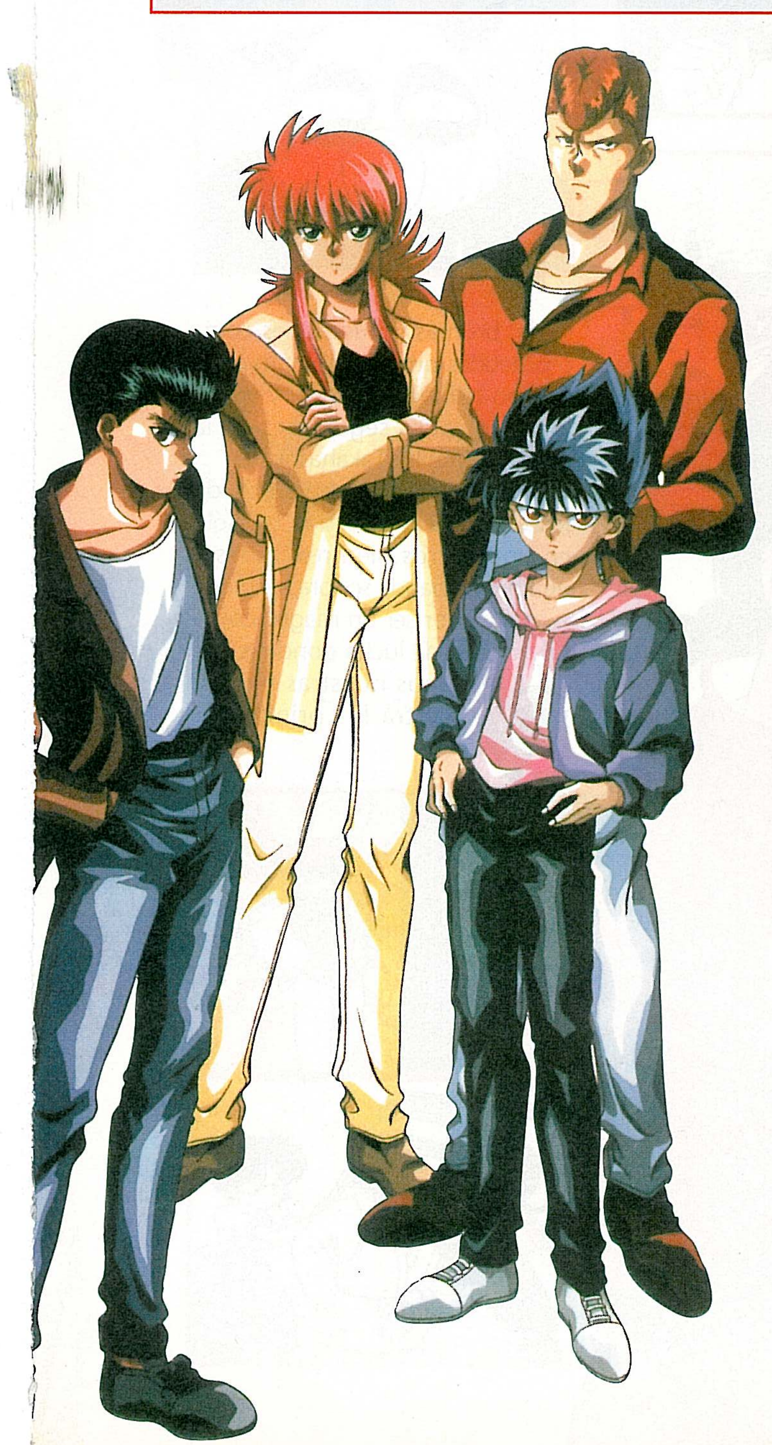
Los programadores de este beat'em up para cuatro jugadores no han sido otros que **Treasure.** Han demostrado una vez más su pericia a la hora de programar para *Mega Drive*. No es para menos, si tenemos en cuenta que el juego, además del fabuloso modo de cuatro jugadores, incluye once luchadores, modos de torneo de todo tipo, los mejores planos de scroll parallax vistos en una *Mega Drive* e incluso un modo Rumble de todos contra todos. Una obra maestra.

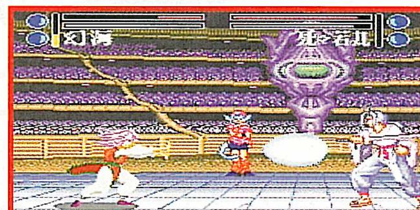


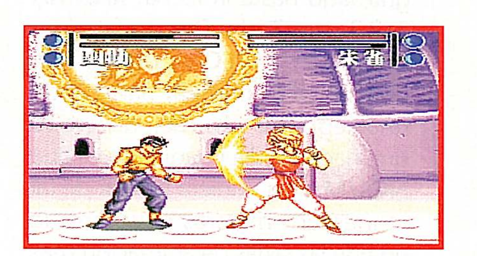










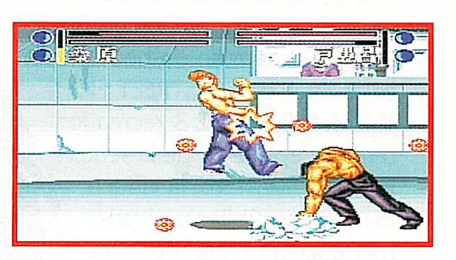


Y. HAKUSHO 2

NAMCO



La segunda entrega para *Super Nintendo* abandona el estilo de anteriores versiones para retomar un desarrollo de beat'em up al estilo de la saga STREET FIGHTER. Entre sus principales virtudes se encuentran la posibilidad de elegir un luchador (entre diez diferentes), distintos modos de juego y unas magias demoledoras.



Yusuke vuelve a la vida, después de fallecer en un accidente de tráfico al intentar salvar la vida de un niño.

como THE POLTERGEIST **REPORT, YU YU HAKUSHO** ha conocido una versión animada que arrasa en Japón. De hecho, durante mucho tiempo corrió el rumor de que **Antena 3 TV** había comprado los derechos de la serie y estaba a punto de emitirla, pero a última hora la emisión ha visto pospuesta su fecha de emisión. Además, de las dos adaptaciones a ***Super Nintendo*** y la última para ***Mega Drive***, **YU YU HAKUSHO** ha tenido muchas más adaptaciones a consola, destacando las de ***Mega CD*** por su calidad gráfica y banda sonora, las de ***Game Gear*** y la primera para ***Mega Drive*** por su espectacularidad. Todas ellas permanecen inéditas para el mercado occidental.



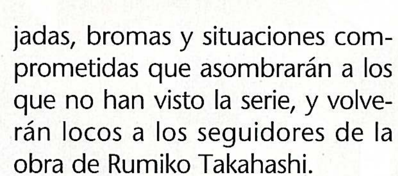
RANMA 1/2 DUO

Ha costado conseguirlo (más de dos años tras él), pero por fin puedo ofreceros imágenes del más espectacular juego de RANMA 1/2 programado hasta la fecha: **RANMA 1/2 3** para ***Turbo Duo***. La fabulosa máquina de **NEC** ya disfrutó de una soberbia primera parte, y de una segunda aún mejor. Pero lo que nadie podía imaginarse es que **NCS/Masiya** pudiera recrear de tal manera los mejores episodios de una de las series de animación más divertidas de todos los tiempos. Con un desarrollo de beat'em up en la línea de los STREET FIGHTER, **RANMA 1/2 3** recrea los mejores episodios de la serie, los más divertidos: la visita a los baños públicos, el primer encuentro con Kodachi la rosa negra, la llegada de Kouchou, el nuevo director del colegio y padre de Kunoh, que está empeñado en cortar el pelo a todos los alumnos del instituto Furinkan. Todo un festival de carcajadas, bromas y situaciones comprometidas que asombrarán a los que no han visto la serie, y volverán locos a los seguidores de la obra de Rumiko Takahashi.

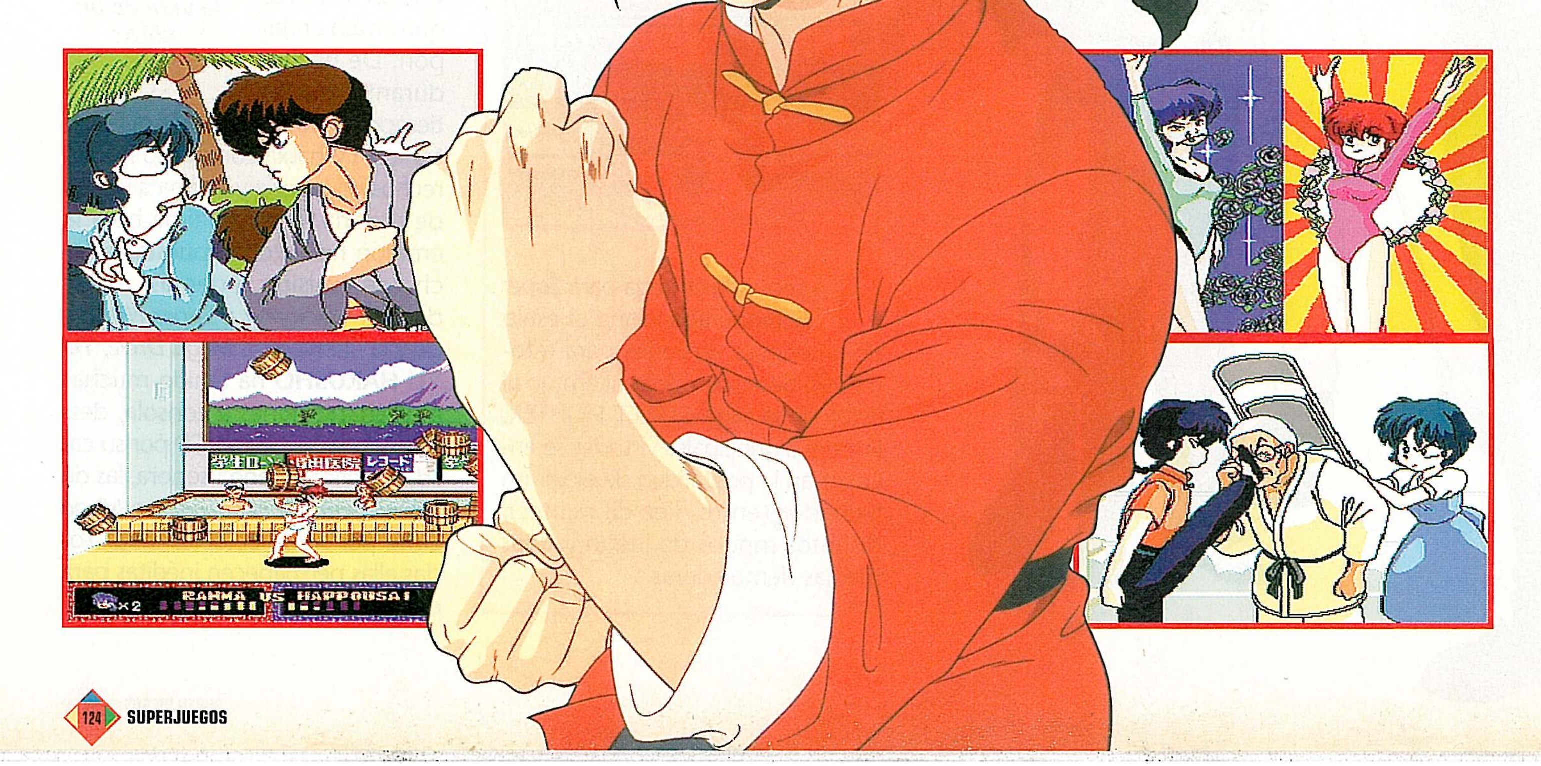
Pero el verdadero encanto de **RANMA 1/2 3** no reside tan sólo en unas intros bien realizadas o una buena banda sonora, sino que destca por ser un magnífico arcade de lucha donde mediremos nuestras fuerzas contra los principales

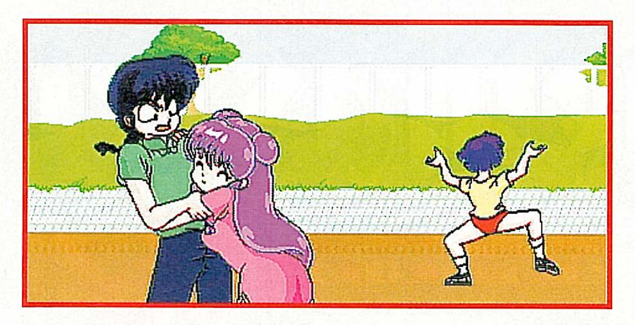
Este título recrea los espisodios más divertidos de la serie.





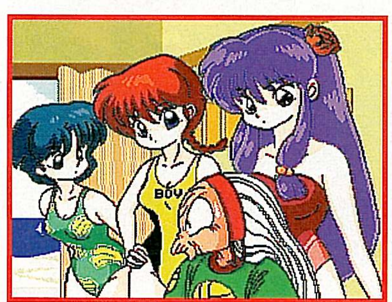






En este arcade mediremos nuestras fuerzas contra todos los personajes de la serie.

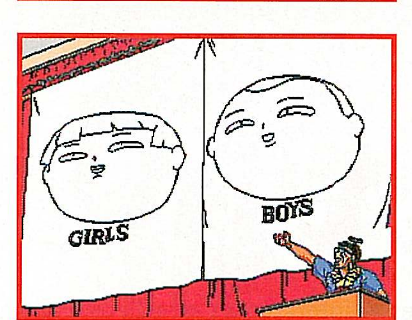


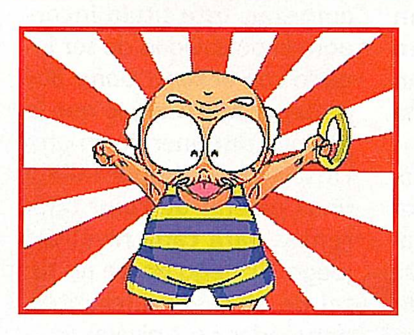






RANMA 1/2 3 es el mejor juego de la saga hasta el momento.





personajes de la serie, como: Kokachi, Ukyo, Ryoga, Happosai y el cegato de Moose. Todos ellos perfectamente animados, y haciendo gala de todas las argucias y llaves especiales vistas en la serie. Además de este modo historia, el juego incluye además uno para dos jugadores, el verdadero punto fuerte del programa, que es capaz de deparar horas y horas de diversión continua. Con todo, **RANMA 1/2 3** es uno de los mejores juegos de ***Turbo Duo*** aparecido hasta la fecha. Un nuevo clásico en el maravilloso catálogo de esta genial consola, en el que podemos encontrar, además de la más vasta colección de adaptaciones de manga y anime, títulos tan geniales como DRACULA X o la saga FATAL FURY.

AGUA VA





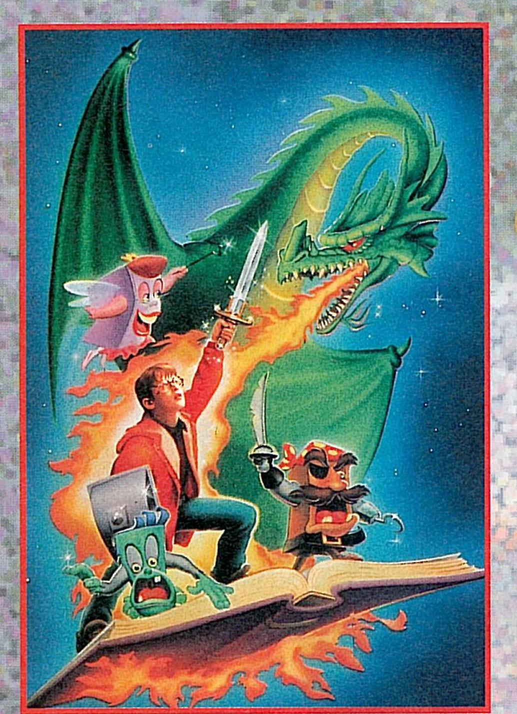


VERSUS
MODO

Con el gimnasio de la familia Tendo como escenario, dos jugadores podrán medir sus fuerzas en el dojo, demostrando todos sus conocimientos en artes marciales. Para ello podrán elegir entre ocho luchadores distintos: Ranma chico, Ranma chica, Kodachi, Ukyo, Moose, Kouchou, Ryoga y Kunoh.



Cada uno de estos protagonistas disponen de sus correspondientes movimientos y llaves especiales, a los que se puede acceder con facilidad, a pesar de los dos únicos botones de la consola de **NEC.** Para realizar cada una de las magias de los protagonistas estelares, sólo es necesario pulsar los botones del pad de esta auténtica joya lúdica de la compañía nipona.



the Pagemaster

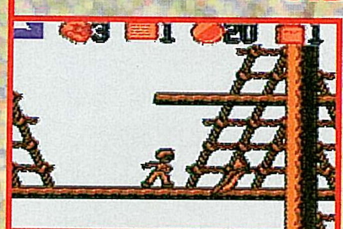
Pese a que en España no hemos podido disfrutar todavía de la última película de Macaulay Culkin, THE PAGEMASTER cuenta ya con versiones para las principales consolas del mercado. Y Game Boy no podía faltar tampoco a esta ineludible cita.

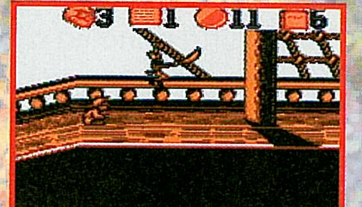
UN RUBIO DE ORO

Lo lamentable es que se hayan molestado en traer a España un juego que no ha hecho méritos para ello. Su único atractivo, a priori, es denominarse como la película protagonizada por el rubio de oro. De cualquier forma, debemos ser justos y reconocer que, en ciertos aspectos, este cartucho tiene contados pero interesantes atractivos. Para empezar, este título incorpora la posibilidad de ser jugado con el *Super Game Boy* de ***Super Nintendo***, lo que le permite disponer de un precioso marco de pantalla y unas paletas de color diferentes para cada nivel del juego. El juego posee un total de 18 fases diferentes, agrupadas en 3 niveles (con seis fases cada uno), que se darán a conocer como Horror World, Adventure World y Fantasy World. El objetivo es buscar entre todos estos niveles un determinado número de tarjetas para completar la aventura. En el aspecto técnico desta-



ADVENTURE WORLD

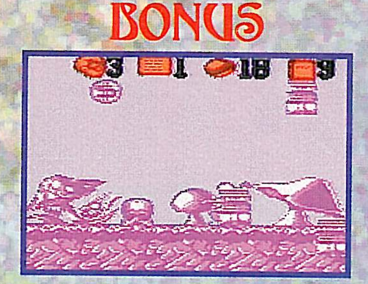




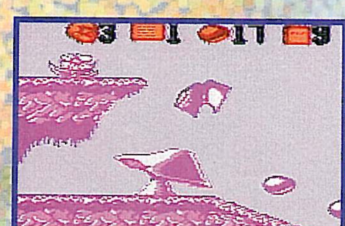




BONUS

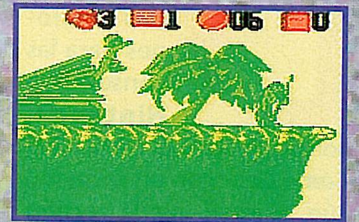






PASSWORDS

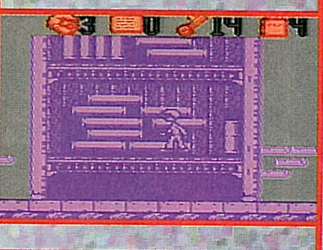


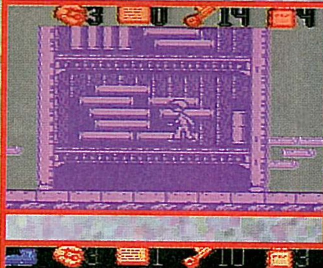


FANTASY WORLD

HORROR WORLD





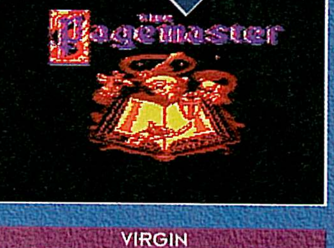




ca el magnífico scroll de pantalla, que deslumbrará a todos por su insólita rapidez en una consola de estas características. Las animaciones del protagonista están muy conseguidas, pero su efecto de inercia le convierten en bastante incontrolable. El juego, en definitiva, cuenta con más inconvenientes que ventajas, lo que no habla muy a favor de la conveniencia de hacerse con este título.

J.C. MAYERICK





VIRGIN	
FOX	
MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	18
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 72

▼ Se repiten con mucha más frecuencia de la que sería deseable.

▼ Las paletas de color.

MUSICA 74



▲ La melodía de la Fox les ha quedado muy digna.

▼ El resto de las partituras no corren esa suerte.

SONIDO FX 69

▲ Se incluye la opción de testear los sonidos.

▼ Para lo que hay que oír, mejor no incorporarla.

JUGABILIDAD 73



▲ Son bastantes niveles, aunque los enemigos no son variados.

▼ El control de nuestro personaje.

GLOBAL 70

Virgin nos demuestra con este título dos cosas: una, que por fin alguien se decide a utilizar las posibilidades gráficas del Super Game Boy; y dos, que por el momento no han sido muy afortunados los dos títulos que han utilizado estos medios (ALADDIN y THE PAGEMASTER).



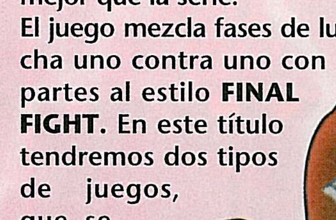
Rita Repulsa está libre, y en esta ocasión se apoderará del planeta Tierra. Sin embargo, esta perversa dama no contaba con una pandilla de chavales dedicados a defender la justicia y la verdad. Su nombre, los POWER RANGERS.

EL PODER ESTA EN TUS MANDOS









Después de las estupendas versiones para las consolas de **Nintendo**, por fin le toca el turno a la ***Game Gear*** con un cartucho que, al igual que la versión de ***Game Boy***, es muchísimo mejor que la série.
El juego mezcla fases de lucha uno contra uno con partes al estilo **FINAL FIGHT.** En este título tendremos dos tipos de juegos, que se-

















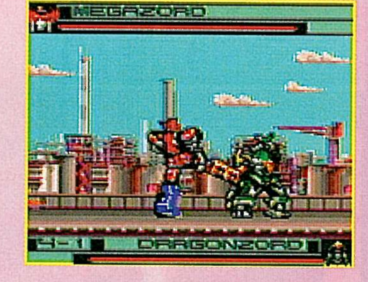
LOS BUENOS

Los Power Rangers son cinco jóvenes, dispuestos a luchar contra las fuerzas de la maligna Rita Repulsa. Unos héroes juveniles.



rán el modo historia y el modo torneo. El primero sigue estrictamente el orden de los capítulos de la serie, de tal manera que si en un episodio había algún enemigo que aparecía varias veces, en el juego también.
En principio podremos escoger a cuatro personajes distintos, que se verán incrementados cuando el Ranger verde se una a nosotros. A parte de los chicos, podremos manejar a los respectivos robots: Megazord, Dragonzord y Ultrazord.
El número de los enemigos es de siete, sin contar a las masillas que darán bastante la paliza entre adversario y adversario. El colorido de los sprites es de lo mejorcito que hemos disfrutado en ***Game Gear***. Los fondos son detallados, y la animación de los sprites es fluida y rápida. Las músicas, realizadas soberbiamente, captan la atmósfera de la serie y la dificultad está muy ajustada.

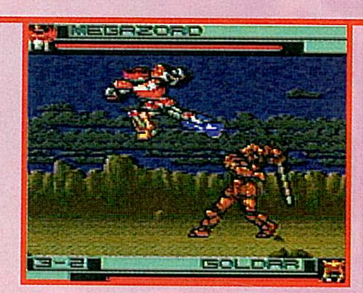
THE PUNISHER

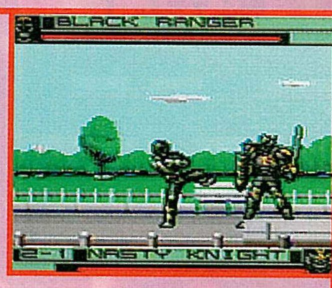


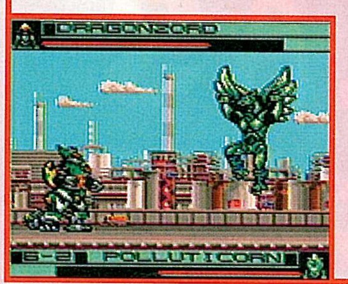






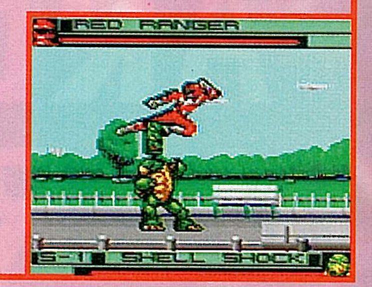






LOS MALOS

Estos son los personajes más peligrosos de este juego. Atención a las masillas, porque son muy pesadas.





SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 18
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los sprites tienen más colorido que en MD.

▲ Las intros son dignas de un juego de 16 bits.



MUSICA

▲ Melodías distintas para cada fase.

▲ El solo de guitarra del tema central de la serie.



SONIDO FX

▲ Los efectos son muchos y muy variados.

▲ El sonido del choque de los cuerpos al caer.



JUGABILIDAD

▲ Rapidísimo, variado y muy divertido.

▲ Las magias se controlan a las mil maravillas.



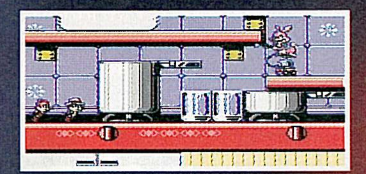
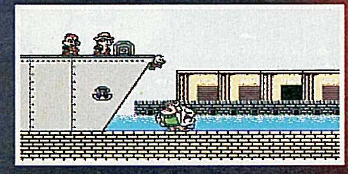
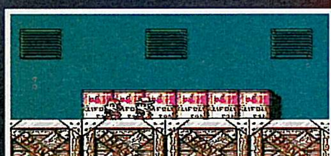
GLOBAL 90

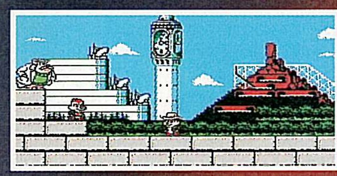
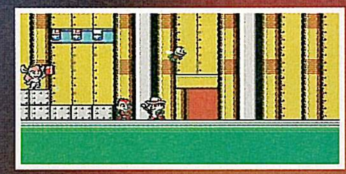
POWER RANGERS no sólo es el mejor juego de lucha para Game Gear, sino que supera con creces a las versiones de 16 bits y de Mega CD. Este fantástico juego posee una extraordinaria jugabilidad, y unos gráficos y sonidos fuera de serie. ¿Quién da más por este precio?

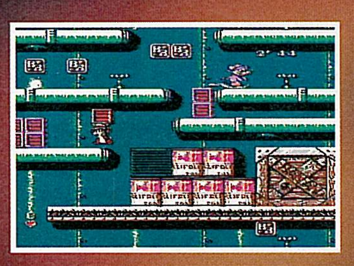
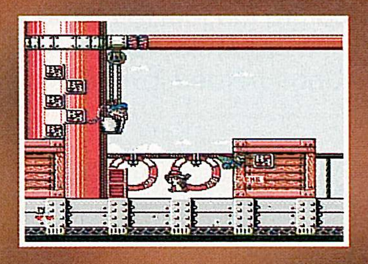
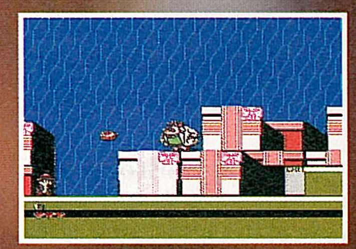
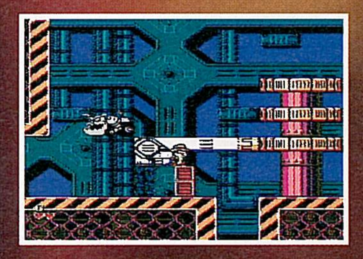
CHIP 'N DALE
RESCUE RANGERS



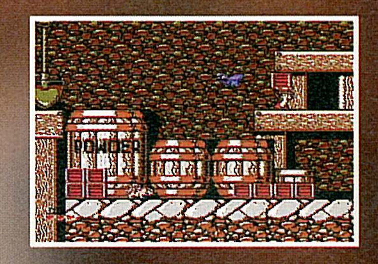
Pese a que los lanzamientos para los ocho bits de Nintendo son cada vez más escasos, es justo reconocer que los nuevos títulos, al menos, mantienen la calidad que de ellos se espera. Este es el caso de CHIP & DALE 2, la segunda entrega de un clásico que, para regocijo de todos los aficionados, es igual de bueno que su predecesor.

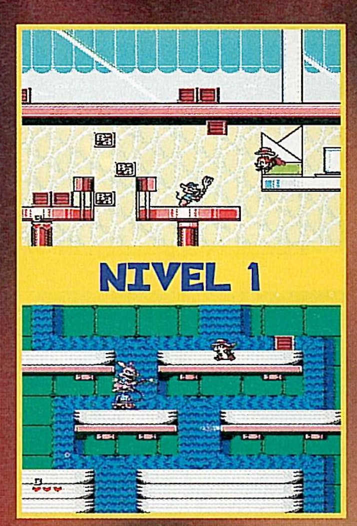




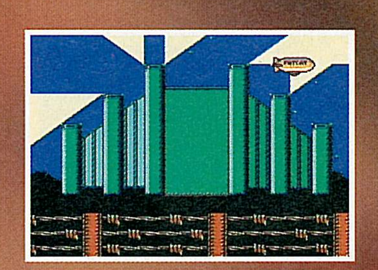




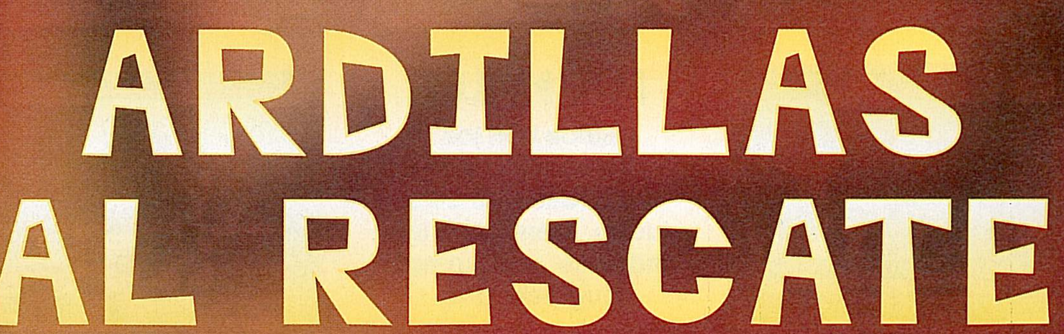
Este nuevo cartucho, para los que ya conozcan a su predecesor, tiene poco que comentar, ya que el desarollo y el sistema de juego es idéntico. Sin embargo, se han modificado el resto de componentes del cartucho (argumento, mapeado o gráficos). **CHIP & DALE 2** es un clásico juego de plataformas, en el que nuestro único objetivo es guiar a nuestro protagonista hasta el final

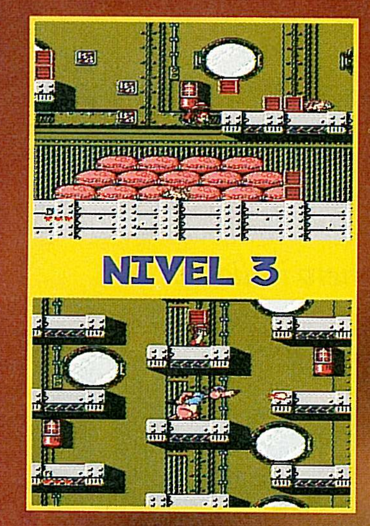












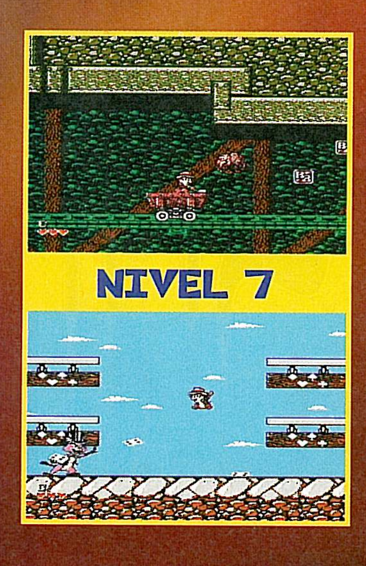
FATCAT



de cada uno de los niveles, donde presumiblemente deberemos enfrentarnos a un nuevo enemigo de final de nivel. Estos son, precisamente, los aspectos más espectaculares del juego, ya que tanto su tamaño como sus animaciones son casi perfectas (aunque acabar con ellos sea relativamente fácil). La calidad gráfica del juego es realmente meritoria, destacando en un aspecto como el color. En este apartado se demuestra el buen uso que sus programadores han sabido hacer de la paleta de la **NES**. Con todo esto, nos queda un juego divertido y muy bien realizado que peca, aunque no os lo creáis, en un aspecto como la jugabilidad. No es que el cartucho resulte injugable, ocurre simplemente que, en vuestra segunda partida (si no en la primera), habréis acabado el juego sin pestañear. Y lo peor de todo, es que este lanzamiento no permite cambiar el nivel de dificultad.

Un juego, en definitiva, que no podemos dejar de recomendar a todos los usuarios de ***NES***. Sin embargo, también debemos cuestionarles la utilidad de gastarse el dinero en un cartucho que les va a durar un día. Lástima.

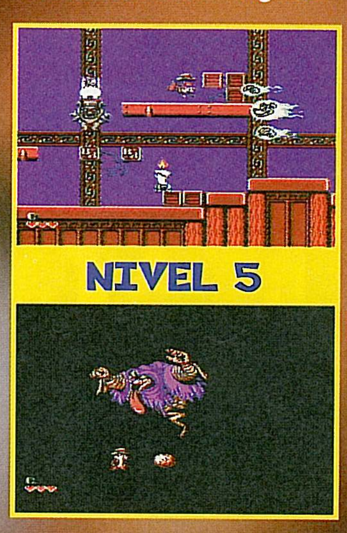
J.C. MAYERICK

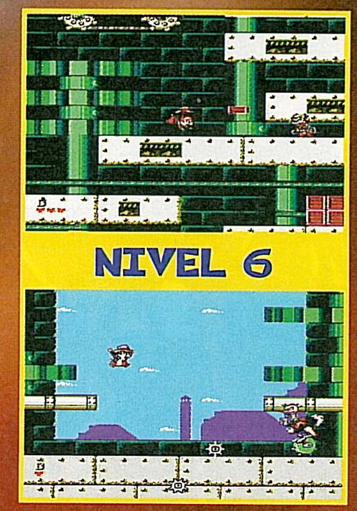


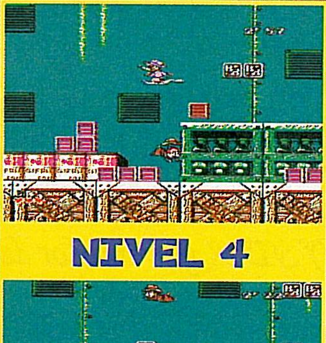
FASE BONUS

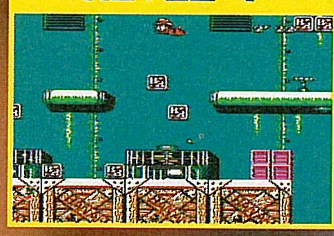


Las simpáticas protagonistas intentarán resolver difíciles enigmas.



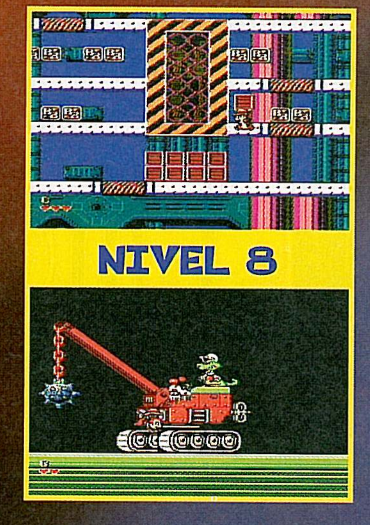


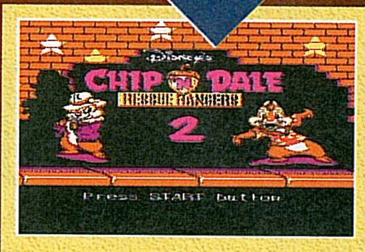




CONTINUE







CAPCOM	
CAPCOM	
MEGAS	4
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	9
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ El colorido logrado es genial.

▲ El tamaño de algunos enemigos de final de fase es extraordinario.



MUSICA

▲ El juego incorpora la conocida melodía de Los Rescatadores.

▼ Las limitaciones de NES se notan.



SONIDO FX

▲ El repertorio de sonidos es bastante amplio.

▼ No se ha ahondado mucho en este apartado.



JUGABILIDAD

▲ El juego es muy jugable y divertido.

▼ Tal jugabilidad se acabará en un par de horas. Al acabar el juego.



GLOBAL



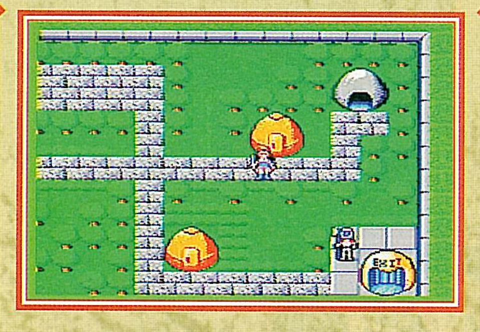
No seríamos justos si dijésemos que este CHIP & DALE 2 no es un buen cartucho. Que el juego sea fácil de acabar es una cuestión de la que se puede culpar a sus programadores, pero de lo que no se les puede achacar es no haber creado un juego realmente bien realizado.

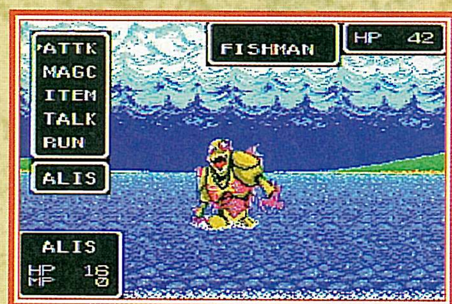
La guarida del dragón

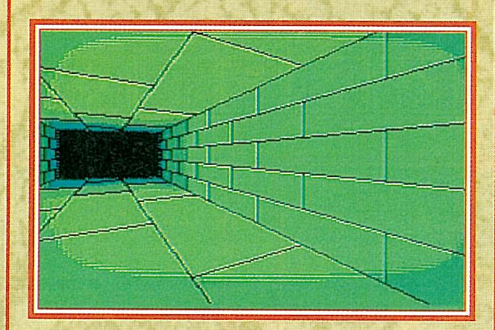
Hace unos meses esta sección estuvo dedicada a ZELDA, el juego programado por Sigeru Miyamoto. El RPG estandarte de las consolas Sega guarda bastantes paralelismos con ZELDA. El principal es que, al igual que Miyamoto era el responsable de Mario, Yuki Yama es el autor de la serie PHANTASY STAR y el creador de Sonic, el gran rival del fontanero italiano.



Phantasy Star







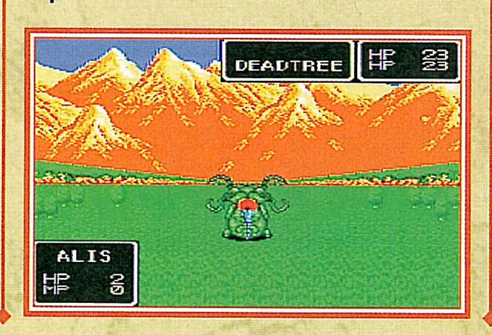
1988 ◆ PHANTASY STAR

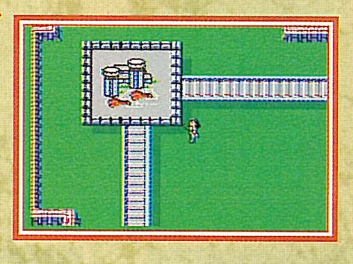
Estamos en el siglo espacial 3.240. El marco: el sistema solar Algol. El rey Lassic se ha vuelto malvado, y extraños ejércitos de mágicas y horribles criaturas pueblan los tres planetas de esta inmensa constelación.

Cuando uno de estos monstruos asesina al hermano de Alis, la joven jura acabar con Lassic y destruir a todos sus seguidores.

Las consolas de ocho bits eran en aquel año lo más novedoso del mercado, y **Sega** nos sorprendía con uno de los primeros cartuchos de cuatro megas para ***Master System***, que además contaba con pila para grabar las partidas. Este hecho era una auténtica innovación, ya que entonces los juegos de ese estilo contaban con unos kilométricos sistemas de passwords. Esto obligaba a estar siempre con el bolígrafo y el papel a punto. El desarrollo del juego era bastante parecido a los sistemas utilizados en los juegos de mesa, donde las batallas se realizan por turnos, y nuestra victoria depende básicamente de los puntos de fuerza y habilidad de los personajes elegidos.

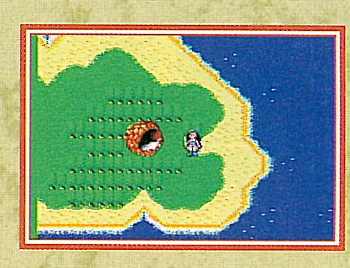
Uno de los puntos más sorprendentes era el increíble scaling utilizado al avanzar en los túneles, que era superior al empleado en muchos juegos de 16 bits. Este dato unido al color de todos sus gráficos le convertían en uno de los mejores títulos para ***Master***.

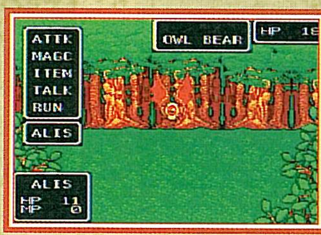


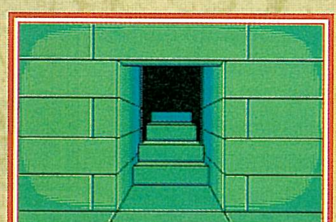


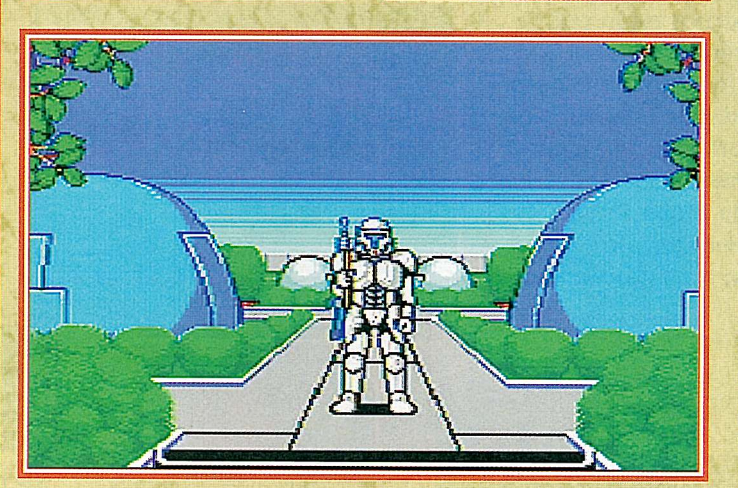


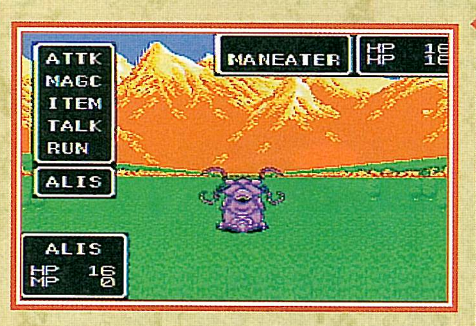
El scaling del juego en los túneles constituye uno de sus aspectos más sobresalientes.



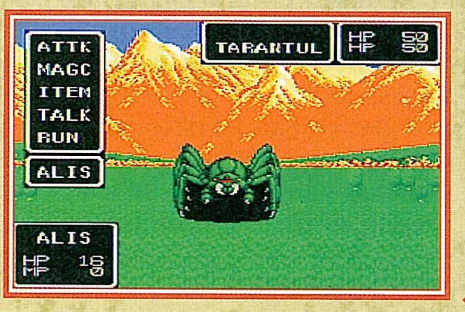






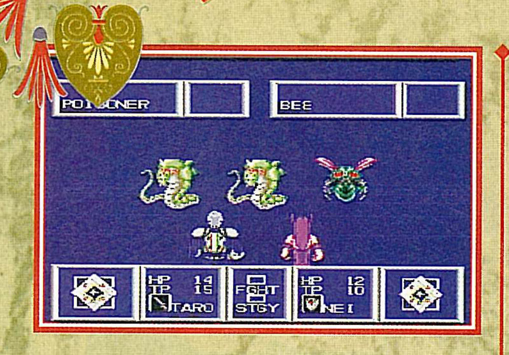


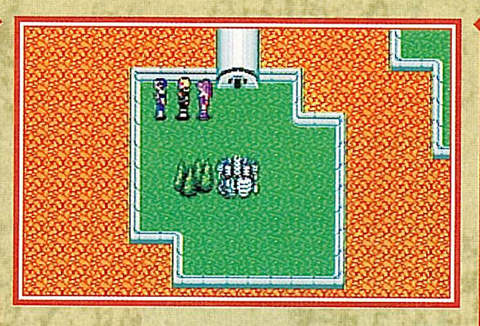
PHANTASY STAR es uno de los mejores lanzamientos para Master System en lo referente al aspecto gráfico. Realmente magnífico.





La guarida del dragón





1989 ◆ PHANTASY STAR II.

Un joven rey es atormentado con extraños sueños cada noche. En ellos, una chica llamada Alis lucha contra unos terroríficos monstruos. Pero una mañana, después de levantarse, comprende que una parte de estas pesadillas se ha hecho realidad. Los monstruos están por todas partes. En medio de una encarnizada batalla entre los ejércitos cyborg de Orakio y las hordas de Laya, este joven deberá descubrir que se esconde detrás de estos temibles sucesos.

Con la llegada de la ***Mega Drive*** a Estados Unidos, las aventuras en Algon continuaban con un gran despliege de medios técnicos.

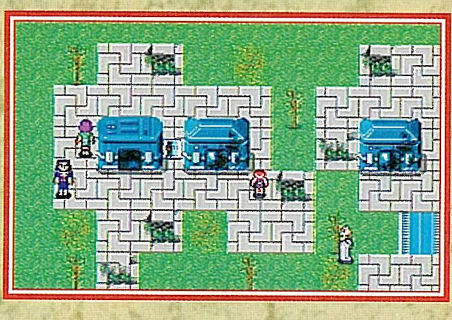
Aunque el cartucho ocupaba la misma memoria que su antecesor, tenía un sonido de lujo, y el sistema de confrontación se había mejorado mucho.

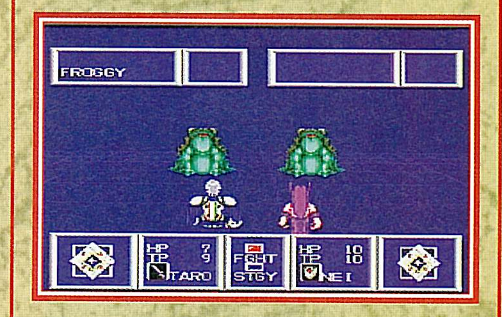
Por fin, podíamos ver a nuestros personajes en estas cruentas guerras, lo que añadía una mayor espectacularidad. Sin embargo, se habían suprimido las impresionantes escenas en los túneles. Este hecho suponía que este lanzamiento resultara bastante más repetitivo y monótono. Pero, como contrapartida, **PHANTASY STAR II** era un título que tenía el doble de extensión con respecto a la primera entrega. Todo un prodigio de programación.





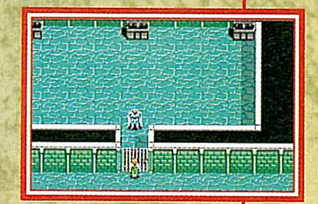
Con la saga PHANTASY, la diversión y la jugabilidad alcanzan cotas elevadísimas.













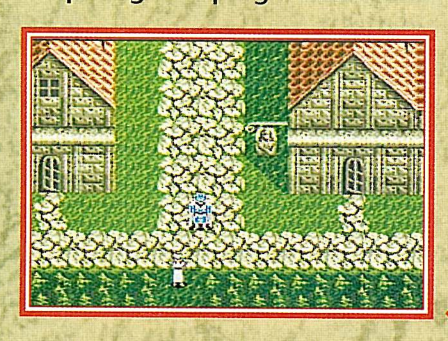
1991 ◆ PHANTASY STAR III. GENERATIONS OF DOOM

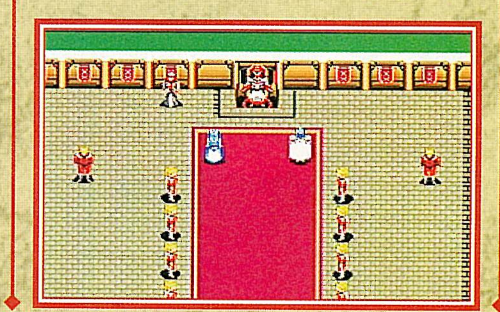
La batalla entre Laya y Orakio termina. Por fin la paz llega al planeta, aunque los cuerpos sin vida de los reyes de estos dos países han desaparecido. Los años pasan y las dos naciones olvidan sus diferencias.

Un día, en su paseo diario por la playa, el príncipe Rhys, hijo del monarca de Landen, encuentra conmocionada a una joven, llamada Maia, que sólo recuerda su nombre. Con el tiempo, Rhys se enamora perdidamente de la muchacha y decide casarse con ella. Pero el día de esta magno acontecimiento, justo en el altar, un horrible monstruo alado rapta a la novia.

El intento de Rhys por liberarla se verá frustrado por su padre, que sin motivo aparente encierra al príncipe en las mazmorras del castillo.

Premiado en Japón y Estados Unidos, esta tercera entrega, que doblaba en megas a la anterior, añadió una gran dosis de originalidad a la saga ya que









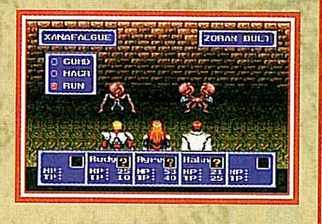


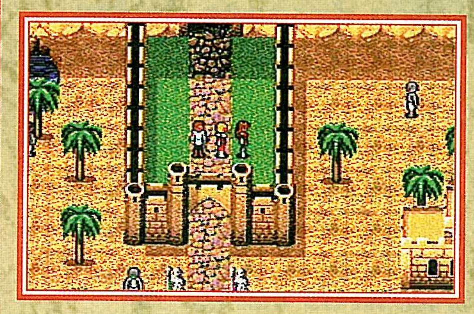










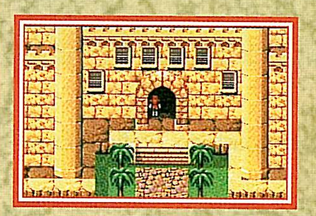


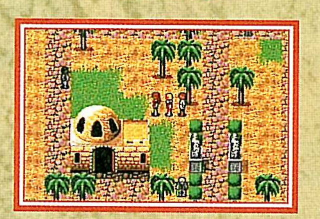


PHANTASY STAR IV es un título con 24 megas, e ilustraciones prodigiosas, que causarán furor entre los amantes de este género.













el juego transcurre en tres generaciones distintas, cada una con su historia. Además en cada época, teníamos la opción de casarnos con varias mujeres, y esto ramificaba la aventura en varias vertientes. Así, podían existir hasta cinco finales diferentes, desarrollados en distintos mundos. El punto negativo de este cartucho eran sus batallas, que volvían a ser como en PHANTASY STAR, es decir, bastante simples y repetitivas .

1994 ◆ PHANTASY STAR IV.THE END OF THE MILLENIUM

Estamos en el siglo espacial 2.840. La primera de las guerras entre Laya y Orakio ha terminado, pero esta batalla se ha cobrado un alto precio: la existencia del planeta Parma, y la muerte de todos sus habitantes. Este suceso provoca una decadencia tecnológica absoluta con respecto a los demás planetas. De este modo, caen en una completa pobreza. Años después, una balbuceante y enérgica generación lucha por sobrevivir y volver a restablecer el orden destruido en aquella época rémota.

En este incierto futuro, acompañaremos a Ryre, una exterminadora profesional de monstruos, en su andadura por los distintos planetas del sistema. **PHANTASY STAR IV** no es tan sólo la última parte (hasta ahora) de esta asombrosa epopeya, sino que también es una recopilación técnica de las anteriores partes, puesto que funde las espectaculares batallas de la segunda parte con los fastuosos gráficos de la tercera. Por tanto, eleva estas dos facetas hasta límites insospechados, llegando donde ningún otro juego de este estilo había accedido. 24 megas, centenares de horas de juego, decenas de hechizos y personajes, una deslumbrante música y cientos de ilustraciones son las claves principales de este título. La pregunta es: ¿podréis esperar hasta su lanzamiento?

THE PUNISHER





LINEA

Año nuevo, vida nueva y, por supuesto, juegos nuevos. Quien más y quien menos tiene la cartera bien llena después de los obsequios navideños. Si todavía no habéis decidido en que gastar vuestros cuartos, quizá estas páginas os ayuden algo. Mandad vuestras cartas a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell nº 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

¿Entre la enorme oleada de nuevas consolas, cuáles sobrevivirán a la competencia? Esta dificilísima pregunta es la que he seleccionado como la cuestión más interesante del presente mes.

Mi opinión es que Sega, Nintendo y Sony tienen todas las de ganar en esta dura pugna, debido a la consolidación de sus compañías y a su imagen de marca. Puede haber algún outsider tipo 3DO, pero será complicado que subsista ante las bestias. Personalmente, tengo un interés desmedido por la Sony PlayStation, por la cantidad de third parties que van a apoyar el proyecto. Del futuro triunfo de la Saturn y Ultra 64 no tengo la menor duda.

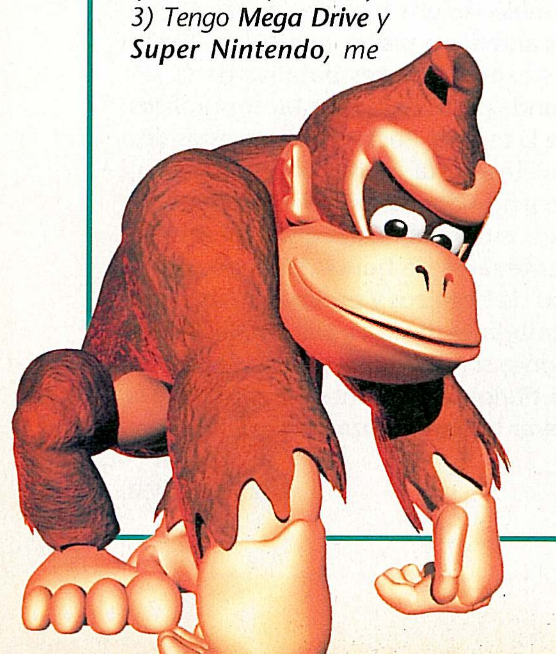




DONKEY AL PODER

Buenas, soy un lector empedernido de cuantas revistas de videojuegos salen al mercado. Sinceramente, creo que la vuestra es la mejor, y por ello quiero consultarte unas cuantas cosas.
1)¿Crees que el 99% que la competencia le ha dado al DONKEY KONG es justo?
2) Tengo ya el DONKEY KONG COUNTRY, es un juego genial pero hubiera sido igualmente genial con gráficos normales. ¿Crees tú que la renderización es el futuro?, ¿por qué, si no hay una mejora tan sustancial?
3) Tengo ***Mega Drive*** *y* ***Super Nintendo****, me encanta el rol y no sé si comprarme SOLEIL o SECRET OF MANA. ¿Qué hago?*
4) Por último, ¿no te parece un poco absurdo el lanzamiento de un periférico de 32 bits cuando está en puertas la ***Saturn?***

Alejandro Marquínez, Santander.



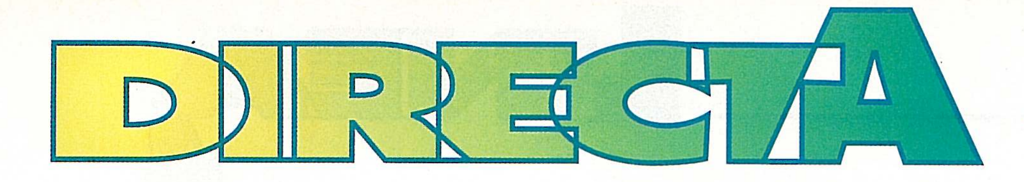
Sinceramente no, ya que ese juego habría exprimido al máximo las capacidades de la consola. Según esa nota, no puede haber un juego mejor, luego se puede entender que **Super Nintendo** no da más de sí. ¿Qué darán estos chicos al siguiente juego con tecnología **Silicon Graphics**?, ¿un 102? quién sabe.
2) No sé si existirá en el futuro, pero que habrá una moda que siga estas tendencias es prácticamente seguro. Sí que existe una mejora sustancial, aunque exclusivamente en el apartado gráfico. Es indudable.
3) Si te guías por nuestras puntuaciones, cómprate el SOLEIL.
4) No creas que todo el mundo dispondrá de cien mil pesetas para adquirir la **Saturn.** Gracias al **32X** muchos disfrutarán de la tecnología más avanzada a mucho menos precio.



32 BITS NINTENDO



Tengo una ***Super Nintendo*** *y unas cuantas dudas: 1) Existe algún proyecto para crear un* ***CD Rom*** *para* ***Super Nintendo****, o algo similar al* ***Mega 32x*** *de* ***Sega?***
2) ¿Llegará un día a España?
3) ¿Puede el Super Game Boy mostrar 256 colores simultáneos?
4) ¿Van incluidos en el Super Game Boy los

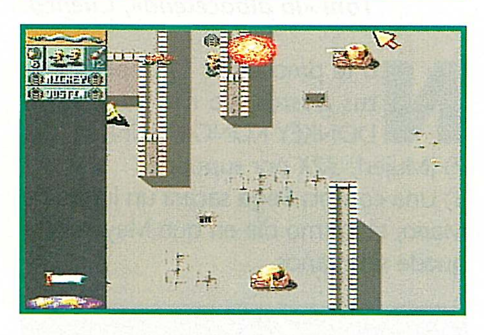


marcos que aparecen en el reportaje del número 26?
5) Dime algunos cartuchos de 256 colores que vayan a aparecer durante los próximos meses.
6) ¿Cuál es mejor, THE LION KING o EARTHWORM JIM?

Iván González Castro, Gijón.

Aquí tienes mis respuestas: 1) Lo más parecido es el *Virtual Boy*, un artilugio de realidad virtual que lleva incluido en sus entrañas un RISC de 32 bits.
2) Por supuesto.
3) En lo que es la pantalla de juego no, pero en los marcos, sí.
4) Sí, y a éstos les tienes que incluir los que trae cada juego compatible.
5) La mayoría de los títulos que vienen en camino.
6) EARTHWORM JIM.

IVAN DOS

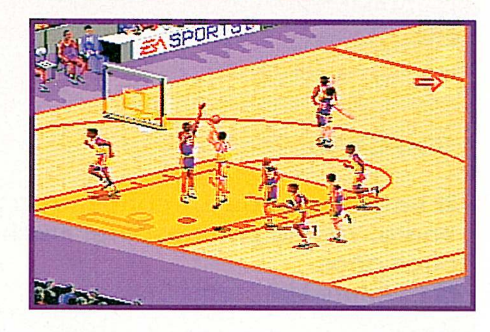


Me gustaría que me respondieras a algunas de las siguientes preguntas.
*1) ¿Cuánto valdrán los juegos de **MD32X**?*
*2) ¿Van a sacar el ALADDIN 2 y el VIRTUA RACING 2 para **Mega Drive**?*
3) Dime algunos juegos buenos que vayan a lanzar próximamente.
*4) ¿Cuáles son tus cinco juegos preferidos de **Mega Drive**?*

Iván Jiménez Fernández, Madrid

Por intentarlo que no quede. 1) Como los de ***Mega Drive***. 2) No. 3) CANNON FODDER, SOLEIL, ALIEN SOLDIERS.
4) MICROMACHINES 2, SENSIBLE SOCCER, SOLEIL, EARTHWORM JIM y PROBOTECTOR.

DUDOSO



*Soy un poseedor de una **Super Nintendo** y un gran seguidor de vuestra revista **SUPER JUEGOS**, que pienso que es la mejor del mercado. Ahí van unas preguntas:*
*1) Tengo la intención de comprarme el MORTAL KOMBAT II, pero también me gusta mucho el NBA LIVE 95, ¿qué tal es?. ¿Cuántos megas tiene la versión **Super Nintendo**, y cuántos la entrega para **Mega Drive**?*
*2) LETHAL ENFORCERS ha salido para **SNES**, ¿por qué no lo habéis analizado?*
*3) ¿Saldrá para la **Super Nintendo** JURASSIC PARK 2?*
4) ¿Es tan bueno como dicen el SUPER METROID?
5) ¿Tienes algún truco para el WORLD CUP USA'94?
6) ¿Qué juego me recomiendas para mi consola de 16 bits?
*7) ¿Es cierto el comentario de que van a lanzar una **Game Gear** de 16 bits?, ¿cuánto costará?*

Roberto Cobo, Salamanca.

Gracias por tus piropos: 1) Es un gran juego, con una nota adecuada a su calidad. 12 megas la versión ***Super Nintendo***, y 16 la de ***Mega Drive***.
2) Porque no ha sido distribuido en España. Sólo lo puedes encontrar en el mercado de importación. Mi nota sería un 88% aproximadamente.
3) Seguramente el mes que viene lo comentaremos.
4) Un juego intenso y fantástico.
5) No.
6) DONKEY KONG COUNTRY.
7) Lo que ha salido en el mercado internacional es una ***Mega Drive*** portátil, llamada ***Mega Jet***. No sé.

VIVA EL CDi

*Soy uno de los afortunados ganadores del concurso del **CDi** de **Philips**, y tengo varias preguntas:*
1) ¿Cuáles son sus cinco mejores juegos?
2) De qué va el THE7TH GUEST.
3) ¿Hay algo fuerte que venga en camino?.
4) Es adecuado adquirir la tarjeta de vídeo.

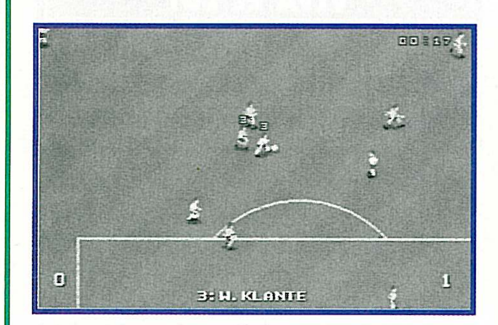
Enrique Goicoechea, Madrid.

Yo también tengo uno, aunque por desgracia no me tocó en ningún concurso de la revista **SUPER JUEGOS**.
1) PLAYBOY MASSAGE, esto perdón, MAD DOG McCREE, ESCAPE FROM CYBERCITY, THE 7THGUEST, INTERNATIONAL TENNIS OPEN y, por supuesto, BURN: CYCLE.
2) Es un conglomerado de puzzles bajo un entorno gráfico impresionante.
3) Diego Minguela, un ser cibernético que trabaja para **Philips** no nos ha querido desvelar nada, pero prepárate para el DRAGON LAIR II.
4) Practicamente imprescindible.



LINEA

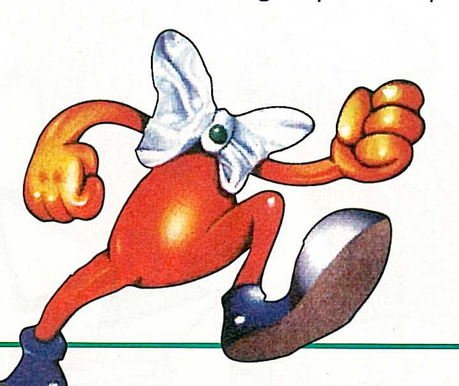
MASTER OF PUPPETS



Hola Scope, me llamo Francisco Damián y te quiero hacer estas preguntas:
1) Tengo una ***Master System****, y no sé qué juego comprarme. REY LEON, CORRECAMINOS, SONIC CHAOS II, COOL SPOT, MORTAL KOMBAT II, OTIFFANTS, ¿cuál es el mejor?*
2) ¿Por qué en la revista ponéis tantos juegos de ***Super Nintendo*** *y* ***Mega Drive****, y tan pocos de* ***Master****?*
3) Dime un buen juego de fútbol y otro de lucha que tengan buenos gráficos.
4) ¿Por qué sacan el DYNAMITE HEADDY para ***Game Gear****, y para* ***Master*** *no?*
5) ¿Por qué en ***Mega Drive*** *hay juegos de 40 ó 32 megas y en* ***Master System*** *nunca hay de 16?*
6) Dime un juego de ***Mega Drive*** *que supere al DONKEY KONG COUNTRY.*

Francisco Damián Vazquez, La Coruña.

No intentes desenterrar a los muertos. 1) Sin duda, MORTAL KOMBAT II.
2) Porque no hay apenas lanzamientos.
3) WORLD CUP USA'94 y MORTAL KOMBAT II.
4) Porque aunque te pese, la **Master** tiene sus días contados.
5) Porque el procesador de la **Master**, el Z-80, no da para más. En teoría podría direccionar hasta 8 megas, que dudo que jamás podamos verlo. Aunque todo es posible en este mundillo.
6) No existe un cartucho de ***Mega Drive*** de plataformas que utilice renders, por lo que no es comparable. En cuanto a jugabilidad, DYNAMITE HEADDY.





EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- La lucha entre la Saturn y PSX de Sony.
- El Virtual Boy de Nintendo.

TEMPLADO:

- Las rebajas de los cartuchos a partir del 6 de enero. Vale la pena esperar mucho menos que otros años.
- El futuro del Mega CD.

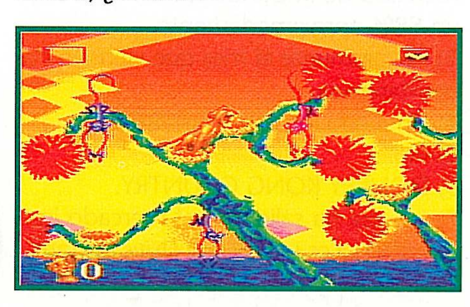
FRIO:

- Los precios que van a tener las nuevas consolas.
- El presente de NES y Master System.



NEOFITA

Soy una de esas almas atormentadas, que vagan por el mundo, con la incertidumbre de decidir en qué emplear el dinero ahorrado durante meses. Te ruego que atiendas mis súplicas.
1) ¿LION KING, DONKEY KONG COUNTRY o SECRET OF MANA?.
*2) ¿****Mega CD*** *ó* ***32X****?*
3) He oído que va a salir un MARIO para ***Saturn****, ¿es cierto?*



4) ¿Qué pasa con la segunda parte del clásico ZELDA?
5) ¿Por qué tanto tiempo sin un MARIO BROS que llevarnos a la boca?
6) ¿Cuándo va a salir el FINAL FANTASY III?

Toñi «la albaceteña», Cuenca.

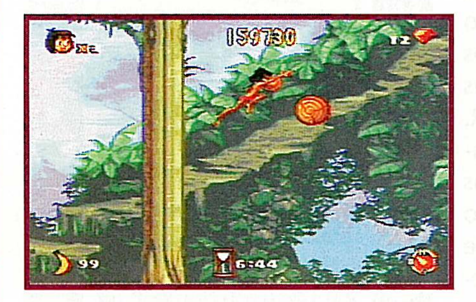
No te preocupes: 1) Depende de tus gustos, yo me quedo con DONKEY KONG COUNTRY.
2) ¡Mujer!, ***32X*** por supuesto.
3) Una consola **Sega** sacará un juego de Mario, el mismo día en que Mayerick se quede sin granos.



4) Eso me gustaría saber a mí, que como sabes, soy uno de los mayores fanáticos de este país.
5) Trasladaré tu pregunta a Shigueru Miyamoto. Soy un incondicional de Mario, y debo reconocer que ya estoy un poco harto de tanto juego de inteligencia. A ver si la gente de **Nintendo** se acuerda que Mario nació para las plataformas.
6) Se rumorea que el año que viene, y que según funcione el ILLUSION OF GAIA, será traducido al español.

WARPZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda oportunidad. No pierdas las esperanza.



*Tengo el JUNGLE BOOK de **Mega Drive** y, aunque no lo considero demasiado complicado, existen partes del juego donde me atasco. Dame trucos, por favor.*

Gonzalo Rodríguez de Liévana, Ciudad Real.

Cuando aparezca el logo de **Disney**, pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, START. De esta forma podrás elegir el nivel.
Para pasar al siguiente nivel, realiza la siguiente combinación con el juego en pausa: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A.





*Soy uno de los afortunados poseedores de la **Mega Drive 32X**. Tengo el DOOM y muchos problemas, ¿alguna ayuda?*

Damián Malvarón Sopleto, Móstoles.



Tenemos un truco que nos ha salido prácticamente de casualidad. Cuando estés jugando, y con el pad de seis botones, pulsa a la vez todos ellos. Dispondrás de las tres llaves, 500 de munición y todas las armas disponibles. Si no te sale a la primera, insiste.



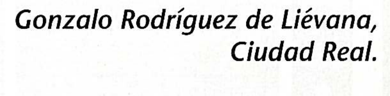


*No consigo acabarme el ART OF FIGHTING de **Super Nintendo**. ¿Podrías darme alguna ayuda?*

Jorge «Paquetexpress» Zeta, Madrid.

Selecciona el Story Mode. Nada más comenzar pulsa SELECT, ARRIBA, X, IZQUIERDA, Y, ABAJO, B, DERECHA, A, L, Y. Podrás ver la escena final del juego.





TOP 6 SEGUN THE ELF







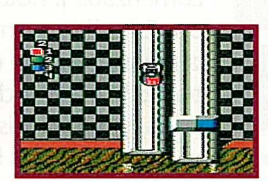






MASTER SYSTEM
MICROMACHINES

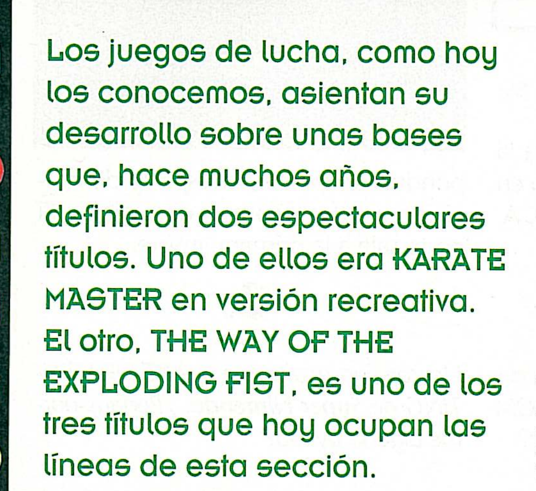












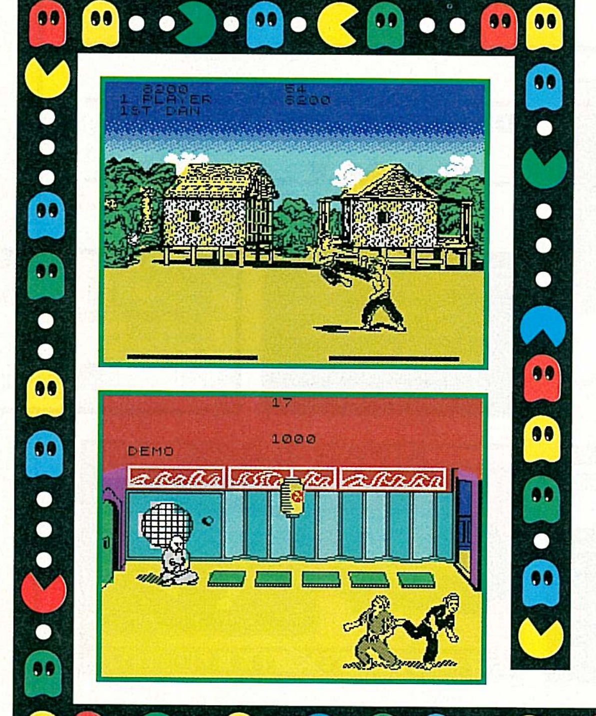
Los juegos de lucha, como hoy los conocemos, asientan su desarrollo sobre unas bases que, hace muchos años, definieron dos espectaculares títulos. Uno de ellos era KARATE MASTER en versión recreativa. El otro, THE WAY OF THE EXPLODING FIST, es uno de los tres títulos que hoy ocupan las líneas de esta sección.

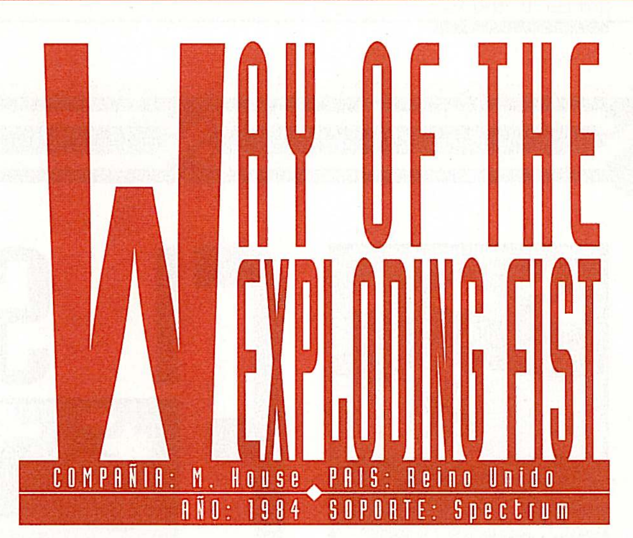


EL PUÑO DE ORO

Es muy posible que muchos de vosotros tengáis como principal mito de los juegos de lucha al cada vez más aburrido STREET FIGHTER. En cierto modo tenéis razón, aunque no podemos dejar de olvidar que dicho título no era más que un *remake* de lo que tiempo antes otros habían ideado. Y en cierto modo, tampoco podemos hablar de la originalidad de un juego como **EXPLODING FIST**, que fue una particular versión del auténtico primer juego de lucha de la historia: KARATE MASTER. Pero en fin, como nuestro campo de acción se limita al mundo de los sistemas domésticos, nos es obligado centrarnos en la saga **FIST**, que contó con un total de tres entregas, aunque la segunda podría dividirse, perfectamente, en dos partes bien distintas. **Melbourne House** fue la encargada de llevar a buen puerto el Inolvidable **THE WAY OF THE EXPLODING FIST**, al que le seguirían **FIST II** (versión arcade y aventura en una sola entrega) y **FIST** cuando ya el *Spectrum* comenzaba a notar el paso del tiempo. Esta última entrega contaba con la innovación que otro clásico de **System 3** había introducido poco tiempo antes, y que consistía en agrupar hasta un total de tres luchadores en pantalla (INTERNATIONAL KARATE+, al que le precedió un genial INTERNATIONAL KARATE). Tras la primera entrega, fueron muchos los simuladores de lucha que se lanzaron al mercado, aunque mi preferido sigue siendo BARBARIAN de **Palace Software**, un juego que, por su excesiva violencia, comentaremos en un próximo número.

J.C. MAYERICK





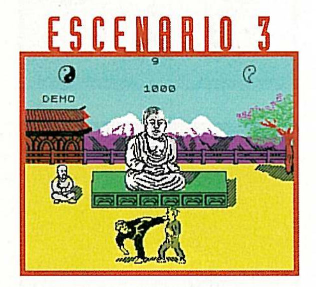
ESCENARIO 1



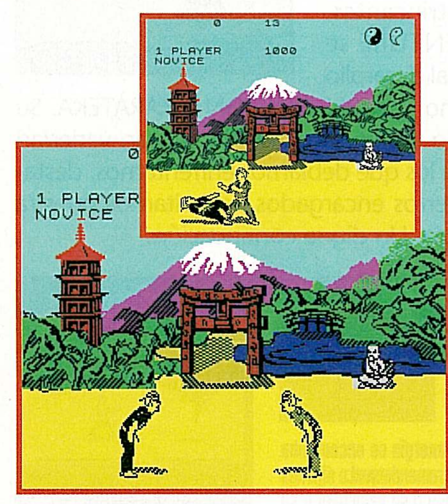
ESCENARIO 2

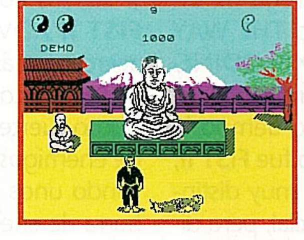


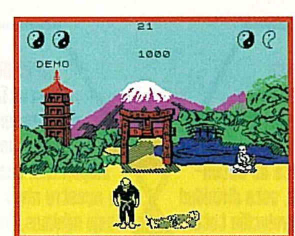
ESCENARIO 3

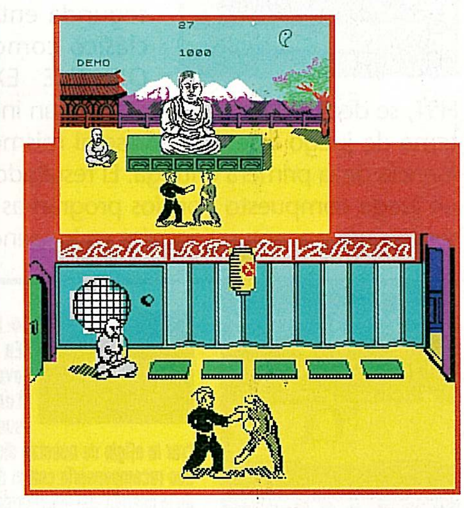


He aquí a uno de los padres de los juegos de lucha, un título que revolucionaría el sector de los videojuegos con un sistema que, hasta entonces, no se había utilizado más que en una *coin-op* como KARATE MASTER. El juego, debido a las limitaciones de los escasos 48K del ***Spectrum***, no contaba con un gran repertorio de golpes, pero sí con los suficientes para no llevar al jugador hacia la terrible monotonía. El juego contaba con un total de tres escenarios y un único adversario que incrementaba su dificultad con el paso de los niveles. Pese a las escasas posibilidades del **Spectrum** en el apartado visual, el título tenía un aspecto muy trabajado que era el de los fondos, representando con gran colorido las distintas localizaciones de los combates. El sonido, en cambio, era el gran sacrificado, limitándose a unos simples y extraños crujidos que hacían acto de presencia cuando uno de los luchadores era golpeado. Tras él llegarían grandes juegos que abordaban el mismo tema, y que cosecharían espectaculres éxitos de ventas. YIE ARE KUNG FU de **Imagine**, BARBARIAN de **Palace** o INTERNATIONAL KARATE de **System 3** son los principales exponentes.



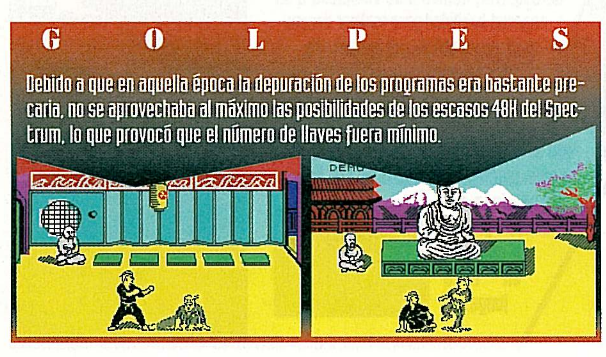




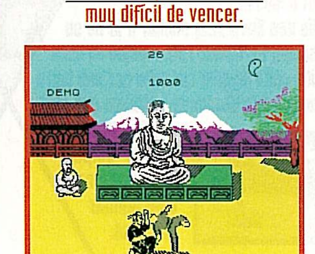


G O L P E S

Debido a que en aquella época la depuración de los programas era bastante precaria, no se aprovechaba al máximo las posibilidades de los escasos 48K del Spectrum, lo que provocó que el número de llaves fuera mínimo.

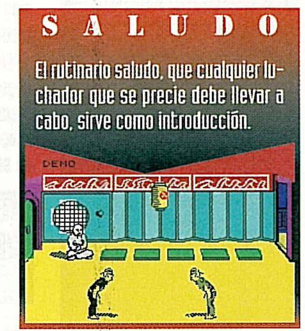


Este juego contaba sólo con tres escenarios y un único rival muy difícil de vencer.



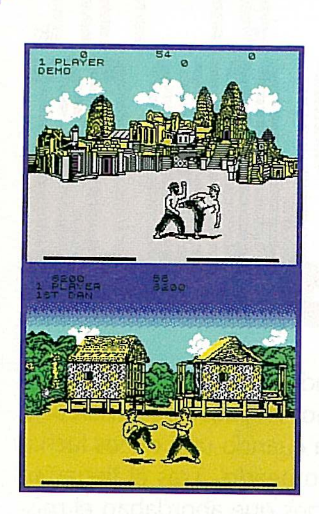
S A L U D O

El rutinario saludo, que cualquier luchador que se precie debe llevar a cabo, sirve como introducción.



Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS

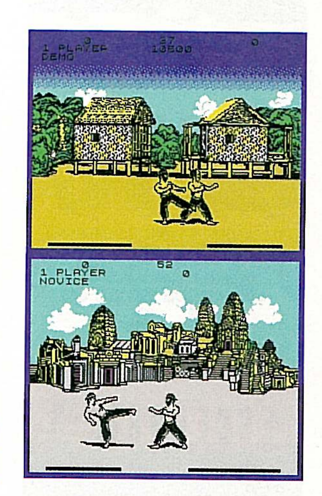




FIST II



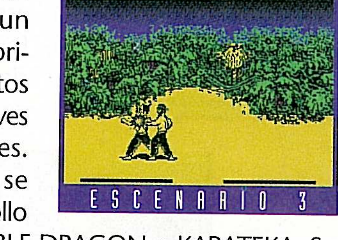
COMPAÑIA: M. House ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 ◆ SOPORTE: Spectrum



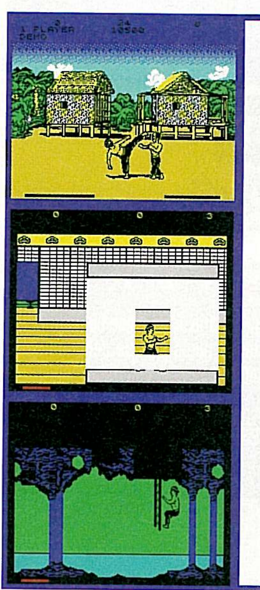


MENU

Para el regreso del explosivo puño de **Melbourne House** no se escatimaron recursos. Puestos a impactar con la segunda entrega de un clásico como THE WAY OF THE EXPLODING FIST, se decidió lanzar un título con un innovador sistema de juego que conservase al mismo tiempo la esencia de la primera entrega. El resultado fue **FIST II**, un juego compuesto por dos programas muy distintos (arcade y aventura), iguales en lo esencial, pero diferentes en su desrrollo. **FIST II** ARCADE era un simple *remake* de la primera parte con distintos escenarios, mejores llaves y nuevos contrincantes. **FIST II** ADVENTURE se acercaba más al desarollo de juegos como DOUBLE DRAGON o KARATEKA. Su punto fuerte lo encontrábamos en la gran variedad de enemigos a los que debíamos enfrentarnos, destacando unos perros encargados de quitarnos nuestra barra de energía. Un digna continuación.



ESCENARIO 3



◆ **DIOS**
En el modo aventura, si teníamos la suerte de encontrar la efigie de nuestro dios, esta divinidad nos recompensaría con la devolución total de la energía que anteriormente hubiésemos perdido. Por lo general, se encontraba cerca de difíciles pruebas.

◆ **FIST II ARCADE**
Seguía una línea muy similar a la de su predecesor EXPLODING FIST, aunque en esta ocasión cada jugador contaba con una barra de energía que disminuía a medida que el luchador iba recibiendo golpes. Un sistema muy similar al actual.



◆ **PERROS**
Aparecían siempre en el momento más inoportuno, cuando nuestro nivel de energía se encontraba bajo mínimos. Eran tremendamente difíciles de esquivar, debido a su velocidad y su especial habilidad para realizar desconcertantes saltos por la pantalla.

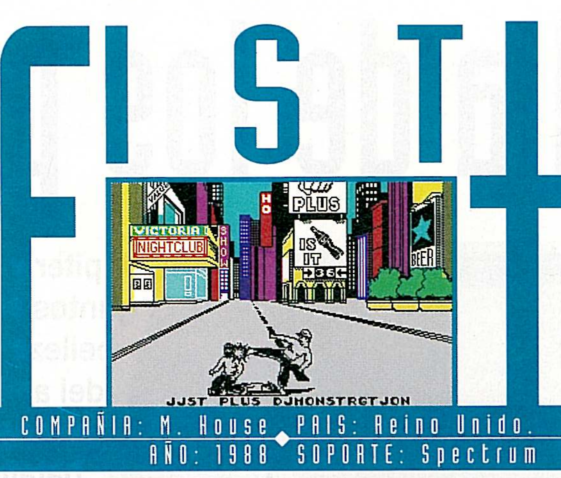
◆ **FIST II AVENTURA**
Su desarrollo se asemeja al de clásicos como DOUBLE DRAGON o FINAL FIGHT, aunque el número de enemigos que aparecen en cada momento es más reducido. Buscar pergaminos era nuestro principal objetivo en este juego.

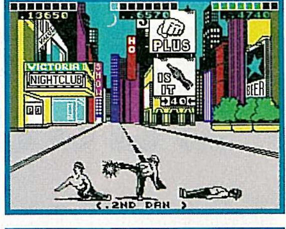


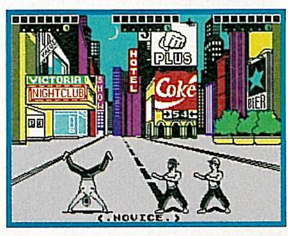


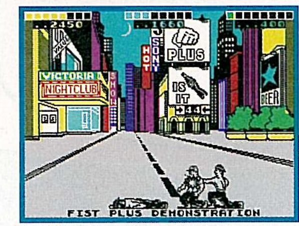


1988 es el año en que la saga **FIST** toca definitivamente a su fin. Para tal momento se elige un sistema de juego que ya había puesto en práctica el INTERNATIONAL KARATE+ de **System 3**. En dicho sistema podían jugar hasta un total de tres jugadores simultáneamente en la misma pantalla en el modo de todos contra todos. La utilización de los mismos sprites para los tres luchadores (con cabezas distintas), el escaso repertorio de golpes y un único escenario de combate, no eran los ingredientes esperados por los fanáticos de la saga que, por aquella época, no le encontraban sentido al lanzamiento de esta tercera parte. Con todo esto queda bastante claro que la saga **FIST** habría sido recordada para la posteridad, si los responsables de su producción no se hubiesen empeñado en exprimirla hasta las últimas consecuencias. Este último **FIST+** es un título que jamás debió ver la luz, ya que dejó un amargo sabor de boca a todos aquellos aficionados que, como un servidor, habían perdido el sueño pensando en una saga tan maravillosa y genial.



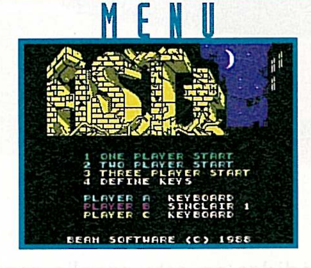




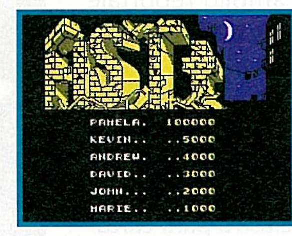




MENU





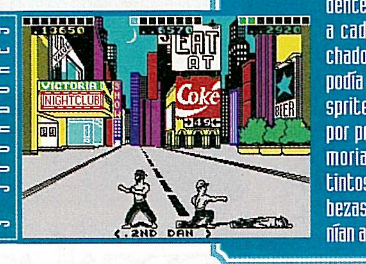




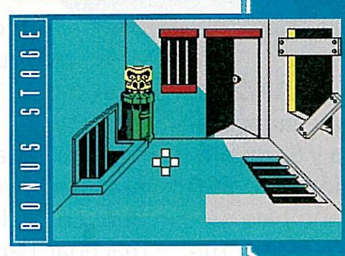








Esta era la principal innovación de la última entrega de la saga FIST. Para tal ocasión, los programadores de Melbourne House pensaron en incorporar un tercer luchador en la pantalla (como hacía INTERNATIONAL KARATE), consiguiendo una velocidad de movimientos realmente sorprendente. Para diferenciar a cada uno de los luchadores, ya que no se podía diseñar distintos sprites para cada uno por problemas de memoria, se utilizó distintos gráficos de cabezas que se superponían al sprite principal.



Siguiendo la norma que dictaban (ya a finales de los ochenta) los modernos juegos de lucha, este FIST nos invitaba a participar en una extraña fase de bonus en la que debíamos disparar a una máscara que aparecía por distintos puntos de la pantalla. Esta fase aparecía cada vez que nuestro rango como luchador se veía incrementado. Pero, por supuesto, tanto lujo tenía un precio, y en este caso no fue más que reducir el número de escenarios en los que combatir a uno. De ahí, su escaso éxito.

La batalla de los planetas

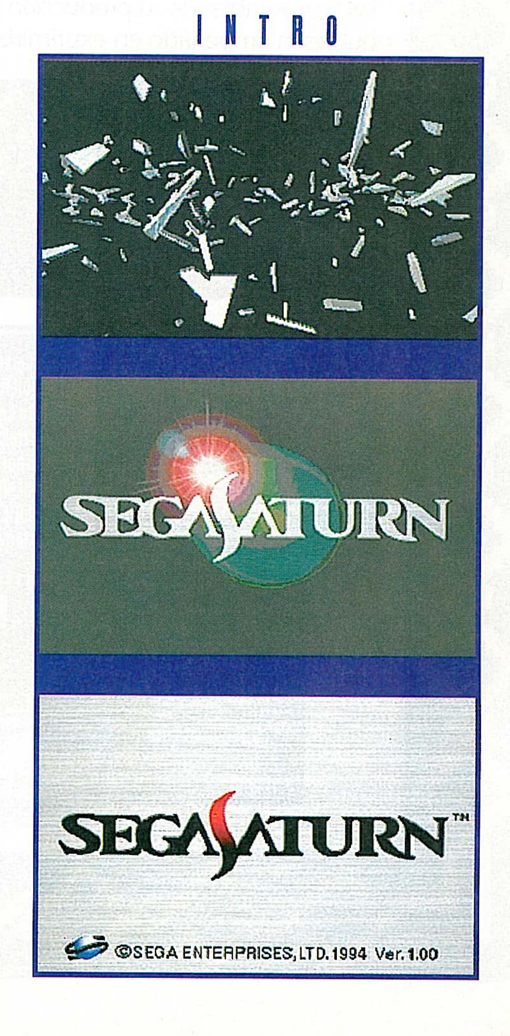


Júpiter y Saturno nacieron para estar juntos en el espacio, pero la singular belleza y majestuosidad del planeta del anillo pronto le confirieron el protagonismo en una peculiar batalla de los planetas. Esta metáfora nos sirve perfectamente para iniciar el reportaje de la consola más importante creada jamás por Sega. Una apuesta de futuro que se adelanta a sus competidores con una máquina que está sembrando la admiración en ese paraíso lúdico llamado Japón.

Para comenzar este viaje planetario a través de los tiempos nos remontaremos a Enero de 1993, justo en el preciso momento en el que se inició el desarrollo de la consola que a la postre se ha convertido en el producto de **Sega** más importante de todos los tiempos. Casi dos años después, el 22 de Noviembre, los usuarios japoneses formaron una vez más colas kilométricas para conseguir la pieza de hardware más excitante del año junto a ***Sony PlayStation*** y ***NEC FX***. Por si esto fuera poco, VIRTUA FIGHTER, uno de los juegos con más prestigio en Japón e impecablemente convertido por **AM2**, se ponía a la venta a la vez que la máquina. El éxito está asegurado y **Sega** pretende poner en circulación 500.000 consolas antes de final de año para asegurarse ventas por encima de los 2 millones de máquinas para las navidades del 95/96. Pero, ¿qué sucedió durante los casi dos años de desarrollo que duró el proyecto? Esta pregunta y otras que circulan por vuestra cabeza serán respondidas en este amplio reportaje que hemos titulado **LA BATALLA DE LOS PLANETAS.**

El proyecto original que ha desembocado en nuestra admirada ***Saturn*** incluía dos configuraciones diferentes para esta consola: una equipada con lector ***CD-Rom*** y otra exclusiva para cartuchos que recibió el nombre de ***Jupiter***. La compatibilidad entre ambas consolas estaba garantizada gracias a la conexión de un lector ***CD*** con memoria *Ram* extra a ***Jupiter***. Pero pronto se desechó el proyecto ***Jupiter*** por una razón totalmente aplastante: si un mismo juego costaría más barato en ***CD-Rom*** que en cartucho, ¿quién iba a comprar la versión cartucho? ***Saturn*** se convertiría en una consola ***CD-Rom*** con salida de cartuchos para almacenar partidas y datos del sistema. Pero he aquí el gran problema: ¿qué sucedería con los millones de usuarios de ***Mega Drive***?, ¿serían capaces de olvidar sus máquinas y desembolsar una cantidad considerable de dinero para

INTRO



CD AUDIO

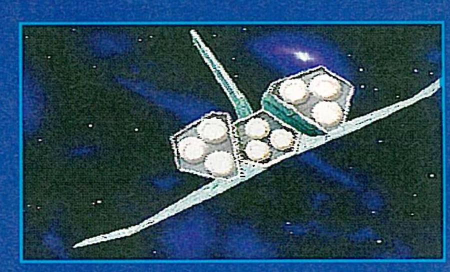
Una de las opciones más sobresalientes y esperadas de ***Saturn*** es el espléndido reproductor de CD, CD+G y CD+EG. A través de un completísimo panel de mandos tendremos acceso a los controles básicos y profesionales de un CD. Entre estos últimos destacar la posibilidad de añadir *Surround* a nuestras melodías favoritas y atenuar la voz del *lead vocal* para convertir la ***Saturn*** en un karaoke doméstico.



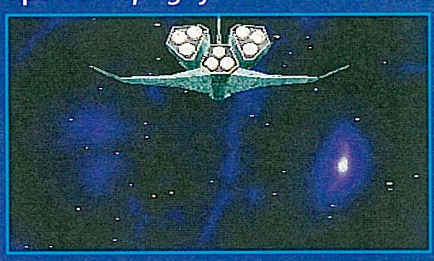
Como podéis apreciar en estas pantallas, uno de los idiomas disponibles es el castellano.







Si ocultamos los controles del CD, del espacio exterior sugirá ante nosotros una bonita nave vectorial con *Texture Mapping* de gran calidad. Aparecerá en escena ralizando todo tipo de *loopings* y acercamientos.



adquirir otra? **Sega** no tuvo más remedio que pensar en un producto atractivo para el mercado norteamericano y europeo. En Japón no había ese problema, debido al escaso parque de consolas ***Mega Drive*** instaladas. Fue entonces cuando nació ***Mars***, actualmente conocida como ***MD 32X***. Como habréis podido deducir, ***Jupiter*** se convirtió en ***Mars***. Pese a tener una tecnología similar a ***Saturn***, ***MD 32X*** o ***Super 32X*** como se conoce en Japón, nunca nació para ser compatible con ella y sí como periférico destinado a convivir en armonía con ***Mega Drive/Genesis***. **Sega** ha desmentido un futuro adaptador.

TRES MEJOR QUE UNO

Al igual que sucedió con ***3DO*** y su triunvirato de compañías, ***Saturn*** apuesta por crear un estándar junto a ***Hitachi***, ***Victor (JVC)*** y ***Yamaha***. Todas ellos han aportado algo al proyecto ***Saturn***: ***Hitachi*** la CPU, ***JVC*** la unidad ***CD-Rom*** y ***Yamaha*** el potente procesador sonoro. Cada una de estas compañía sacará su ***Saturn***.

Y APARECIO SONY...

Pero la alegría iba a durar muy poco en el HQ de **Sega**. El monstruo japonés **Sony** anunció diez meses después, en Noviembre de 1993, el lanzamiento de su bestia negra que, por supuesto, iba a invadir los escaparates japoneses junto a la máquina de **Sega**. Muchos de nosotros pensamos en aquel momento que, en vista de las poderosas cualidades de ***PlayStation***, los desarrolladores de **Sega** cancelarían el proyecto ***Saturn*** para crear una máquina de 64 bits que apareciera más tarde pero que fuera superior a la criatura de **Sony**. **Sega** reaccionó rápidamente incorporarando un nuevo procesador gráfico que ampliase sus capacidades 3D y la calidad del *Texture Mapping*. Incluso con ese pequeño parche de última hora, ***Sony PlayStation*** continúa superando en el apartado 3D a ***Sega Saturn***, que se alza como líder indiscutible en juegos 2D y en el apartado sonoro. La fecha de lanzamiento de la consola se mantuvo intacta e incluso saldría una semana antes que su gran rival. Esta política agresiva de la compañía **Sega** ha sido siempre una constante en su estrategia de mercado, a diferencia de otras firmas.

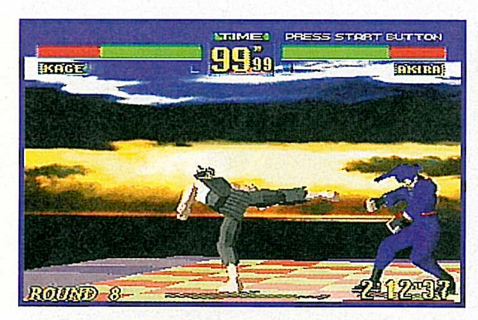
AM2

El grupo de programación más prestigioso de **Sega**, que creara en su día mitos de calibre de AFTERBURNER, OUT RUN, POWER DRIFT, GALAXY FORCE, VIRTUA FIGHTER 1 Y 2, VIRTUA RACING, DAYTONA USA Y VIRTUA COP, se encargó desde un principio de

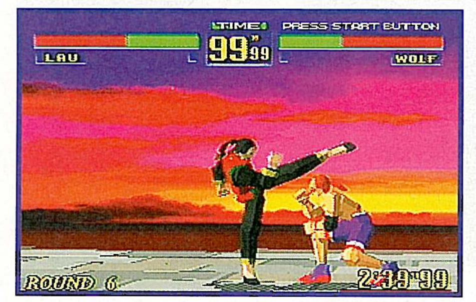
CONTROL PAD

El control pad de ***Saturn*** sigue las pautas ergonómicas y posicionales del actual mando de seis botones para ***Mega Drive***, pero esta vez complementado por dos botones L y R ligeramente más rígidos que en el pad de ***SNES*** y ***3DO***. Con el mando se pueden ejecutar las funciones del CD sin recurrir al menú.





la elaboración de los títulos insignia que iban a acompañar la andadura de la gran consola. El primero que ha visto la luz ha sido VIRTUA FIGHTER, que desde los inicios de su programación en formato CD ha copado la totalidad de revistas japonesas, convirtiendo a **Yu Suzuki**, cabeza pensante de **AM2**, en uno de los personajes más populares del mundo del videojuego. Pronto tendremos la oportunidad de ver lo que esta escuela de espléndidos programadores ha sido capaz de hacer con VIRTUA RACING y DAYTONA.



¿2D o 3D?

Saturn es una máquina que nació con unas cualidades 2D estupendas. Los desarrolladores de software proclaman que no tiene rival en esto, pero pronto sembró la duda por sus limitaciones tridimensionales. Tened en cuenta que las más sobresalientes ***Coin-ops*** de **Sega** están basadas en perfectos entornos 3D, donde abunda el ***Texture Mapping*** y las velocidades endiabladas. El procesador *NEC V60* y su cuarteto de *DSP´s* utilizado en las máquinas que incorporan ***Model 1***, VIRTUA RACING y VIRTUA FIGHTER, era realmente caro para incorporarlo en una consola doméstica, y por eso se optó por desarrollar e incluir el *Twin Processor SH-2* de **Hitachi** para crear un plataforma compatible entre **Saturn** y ***coin-op***: la placa recreativa ***ST-V*** o ***Titan***. El desarrollo de ***Titan*** permite a **Sega** obtener versiones *Pixel Perfect* de todas sus *coin-op* en tiempo record. La única diferencia entre ***ST-V*** y ***Saturn*** es que la placa arcade almacena los datos en *RAM* y que posee cualidades gráficas ligeramente más avanzadas. El pequeño contratiempo de esta inteligente estrategia, similar a la utilizada por ***PlayStation*** y

PERIFERICOS

Una de las grandes bazas de ***Saturn*** es la gran cantidad de periféricos disponibles a corto plazo: cartucho de *Back-up*, joystick profesional, adaptador de seis jugadores, control pad por infrarrojos y ratón. En un futuro próximo podremos ampliar nuestra ***Saturn*** con un teclado, unidad de disco e incluso disco duro.

CARACTERISTICAS TECNICAS

MEMORIA

VRAM:
12 Mbits
RAM PRINCIPAL:
16 Mbits
RAM SONIDO:
4 Mbits
RAM BUFFER:
4 Mbits
ROM:
4 Mbits
BATTERY RAM:
2 Mbits

ALMACENAMIENTO

CD ROM DOBLE VELOCIDAD Y **SLOT** DE CARTUCHOS PARA **BACK-UP CARTRIDGE**

CPU

2 PROCESADORES PARALELOS **SH-2** DE **HITACHI** DE 32 Bits A 28.6 Mhz y 25 MIPS

SONIDO

PROCESADOR:
68EC000 16 Bits a 11.3 Mhz
COPROCESADOR:
YAMAHA FH1
32 CANALES FM, PCM, 44.1 Khz SAMPLING FRECUENCY
DSP 128 STEPS/44 Khz

GRAFICOS

RESOLUCION:
640x224 y 352x224
PALETA: 16,7 MILLONES (24 bits). 32.768 EN PANTALLA
SPRITES Y POLIGONOS: VDP1 CHIP DUAL FRAME BUFFER
ESCENARIOS: VDP2 CHIP, 5 PLAYFIELD SCROLLING, 2 PLANOS DE ROTACION

SEGA SATURN





EN EL INTERIOR DEL SH-2

El *Twin Processor* **Hitachi** *SH-2* tan solo mide un par de centímetros cuadrados y está encargado de la siguientes tareas:



1- Es el centro neurálgico de la *CPU*. Cada uno de los *SH2* corre a 25 *MIPS* (2.500.000 instrucciones por segundo) y realiza más funciones que un *RISC* normal.
2- Controla el estado del *Bus*. Se encarga de transmitir información de la *CPU* hacia la *RAM*. El *SH-2* intercambia datos con la *RAM* directa y la *S-RAM* para reducir tiempos de espera.
3- Chequea si los botones del control pad están siendo pulsados.
4- Permite al chip comunicarse con los otros procesadores y componentes de ***Saturn***.
5- La memoria *RAM* caché de 4K del *SH2* almacena datos en las direcciones de memoria precisas.
6- Calcula coordenadas y procesa información para división y multiplicación. Esto último lo realiza a través de la *CPU*.
7- Posee 4K de *RAM* interna para acelerar la velocidad de proceso.

Namco, es que la placa ***ST-V*** posee innegables posibilidades 2-D, perfectas para *beat´em-up*, *platform games* y *shoot ´em up*, pero bastante limitadas para juegos de las características del poderoso sistema ***Model 2*** como VIRTUA COP o VIRTUA FIGHTER 2. El tiempo dará o quitará razones, pero en el complicado mundo de las recreativas **Sega** tiene muy pocos rivales. Actualmente **Sega** tiene 10 títulos en desarrollo para ***Titan-Saturn***, entre los que podemos destacar GOLDEN AXE: THE DUEL programado por AM2, y TANTOARU de AMI.

ALGUNOS DATOS MAS

En un principio, la ***Saturn*** nació como máquina de un solo procesador, pero pronto se decidió incluir otro debido a la excesiva lentitud. ***Saturn*** es una consola donde los procesadores necesitan trabajar intensamente, desde el *Twin Processor SH-2* hasta los cinco procesadores restantes, entre ellos los dos gráficos y el sonoro. Al igual que ***PlayStation***, la máquina de **Sega** utiliza avanzadas rutinas gráficas para convertir *sprites bitmap* en polígonos, aunque la máquina de **Sony**

BACK - UP

Selecciona elemento a suprimir :
Memoria Sistema
N.º Nombre Comentarios Espacio
1 VFIGHTER_01 V.F. 17
Espacio libre : 444



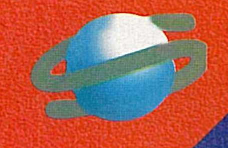
PROCESADORES

Además del doble procesador *SH-2* nuestra querida ***Saturn*** posee otros tres procesadores más.

1- Procesador de *sprites VDP1*. Debido a que ***Saturn*** también gestiona entornos tridimensionales además de los típicos *sprites*, el *VDP1* se encarga de convertir sprites en vectores. Esta técnica también es utilizada por ***Sony PlaySation***, seguramente la mayor rival del buque insignia de **Sega**

2- Procesador de *backgrounds VDP2*. Puede generar hasta cinco escenarios independientes, y puede rotar dos superficies bidimensionales al más puro estilo *Modo 7* en ***Super Nintendo***. Es posible combinar tres scroles simultáneos y un escenario rotativo.

3- Procesador de sonido *SCSP*. Sin duda, el apartado técnico más sobresaliente de la ***Saturn*** es el sonoro. Este procesador genera 32 canales de sonido PCM y/o FM. El *SCSP* utiliza un 68EC000 y un procesador **Yamaha** FH1 para obtener una frecuencia total de 22.58 Mhz. Mezclar sonido digital a través de 16 canales es otra de sus cualidades.

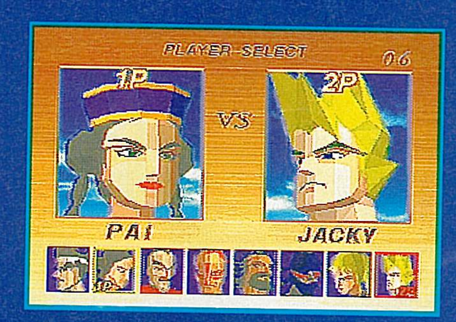






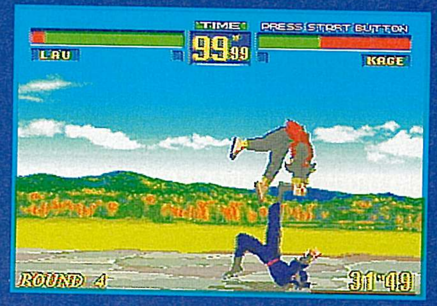
JUEGOS

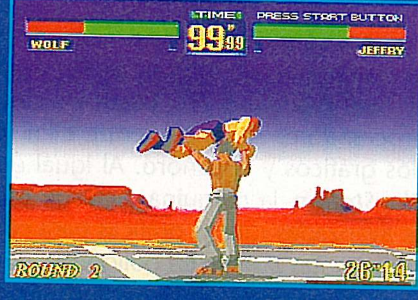
Hasta ahora pocos han sido los juegos que han salido a la venta en Japón, y tan solo uno de ellos demuestra ligeramente el poder de **Saturn**: VIRTUA FIGHTER. Los 1500 polígonos que ponía en movimiento la máquina recreativa tan solo han visto disminuir su número a 1300 para esta versión doméstica. Incluso la resolución horizontal se visto aumentada en ***Saturn***: la máquina posee 496*384 y la consola alcanza los 640*224. De lo que se deduce que el número de *pixels* en pantalla de la versión ***Saturn*** solo se ha visto diminuido en 47.104 respecto al original. Además, se han incluido pequeños toques de *texture mapping* en los luchadores. Los otros títulos a la venta son CLOCKWORK KNIGHT, un juego de plataformas con scroll en *3-D Parallax* totalmente renderizado; TAMA, un juego de habilidad al más puro estilo MARBLE MADNESS o SPINDIZZY programado por **Tengen**; y CHINESSE DETECTIVE, un lamentable intento de atacar una gran consola con aventuras de *Full Motion Video.*



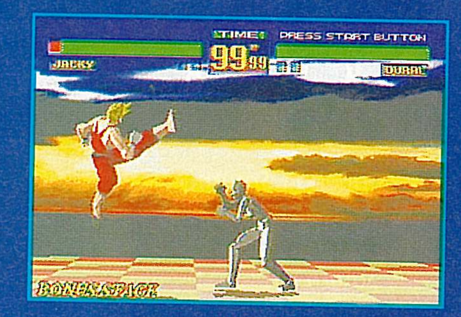


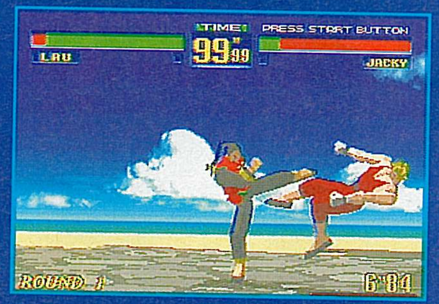






Hasta la llegada de juegos como DAYTONA, GUILE RACER, VIRTUA HANG-ON o VICTORY GOAL no podremos comprobar el verdadero poder de ***Saturn***. Aquí tenéis una relación de los títulos más interesantes que invadirán las tiendas japonesas durante el próximo año: DAYTONA, GUILE RACER, MYST, COTTON 2, ZERO FOUR CHAMP SPECIAL, RACE DRIVIN´, NEW LEGEND OF SHINOBI, PEBBLE BEACH GOLF, LINKS, VIRTUA HANG-ON, VICTORY GOAL, BASKETBALL SATURN, VIRTUA TENNIS, ICE HOCKEY, PANZER DRAGOON, TOMCAT ALLEY SATURN, SIM CITY 2000, ECCO THE DOLPHIN SATURN, SIDE POCKET, 4D BOXING, 11TH HOUR, CHINESSE DETECTIVE y BLUE SEED entre otros.





puede desplazar 300.000 polígonos por segundo frente a los 200.000 de la ***Saturn***. El problema principal radica en la enorme dificultad que supone hacer trabajar a los dos procesadores a la vez débido a que no tienen funcionamiento real simultáneo. El hecho es que un chip tiene que esperar al otro, ralentizándose de esta forma la velocidad de proceso. De todas formas, todo esto se puede optimizar utilizando *Ram caché* para elevar la velocidad global del *SH2*.

CONCLUSION

La gran consola de **Sega** ya está entre todos los mortales dispuestos a invertir una razonable cantidad de dinero en una máquina que huele a futuro y que nos conducirá, junto a ***PlayStation*** y ***Ultra 64***, al paraíso de lo divino y lo humano durante los próximos años. Esta es la apuesta que todos esperábamos tras el inesperado lanzamiento del ***MD 32X***, un periférico que cuesta casi la mitad que la propia ***Saturn*** y destinado exclusivamente a los mercados de Europa y EE.UU. Un precio inconcebible teniendo en cuenta el tremendo salto tecnológico que hay entre ambos sistemas. No me gustaría concluir este reportaje sin felicitar a **Sega Japón** por haber sido la primera compañía en lanzar una verdadera consola de 32 bits. El futuro está más cerca, mucho más de lo que creemos.

THE ELF



GANA CON STREET RACER



THE REAL GAME MASTER

por THE ELF

Saturn, PlayStation, los ecos lejanos pero cálidos de Ultra 64 e incluso Neo Geo CD sobrevuelan sobre nosotros haciéndonos olvidar a nuestras queridas e inolvidables consolas de 16 bits. Este mes nada mejor que la gran conversión de SSF2 Turbo para 3DO y un pequeño repaso a las novedades más jugosas del 95 para Super Nintendo y Mega Drive.

3DO
SUPER STREET FIGHTER II X



Por fin los usuarios de 3DO pueden disfrutar con SSF2 Turbo

Cuando los rumores de un posible **STREET FIGHTER 2** para *3DO* comenzaron a brotar del HQ de **Panasonic** en Japón, los seguidores del mito incombustible de **Capcom** comenzaron a temblar. ¿Serían capaces de recrear el frenético desarrollo de un *fight´em-up* en la consola del *texture mapping*? La respuesta es positiva, y puedo afirmar que es la versión más fiel de **SF2** creada hasta la fecha. Pero vayamos por partes. **Capcom** asignó a sus mejores programadores la tarea de

SUPER GOLPES

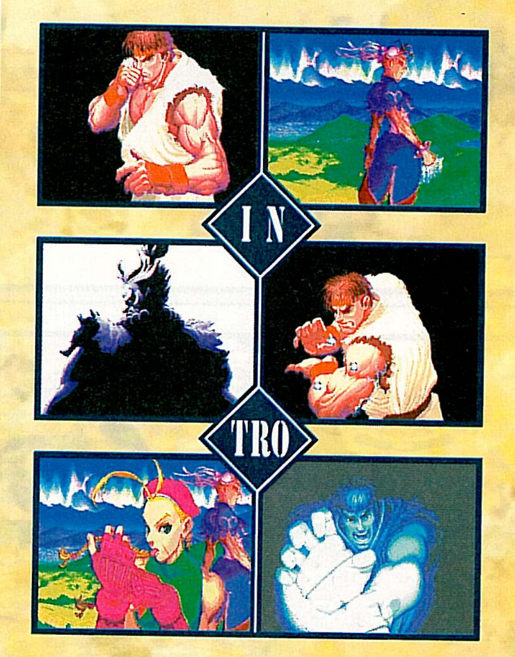


Cuando la barra *Super Power* llegue a su punto más álgido estaréis capacitados para realizar estos espectaculares semi-fatalities. La ejecución de estos golpes pondrá la carne de gallina a todos los amantes de la violencia pixelada.



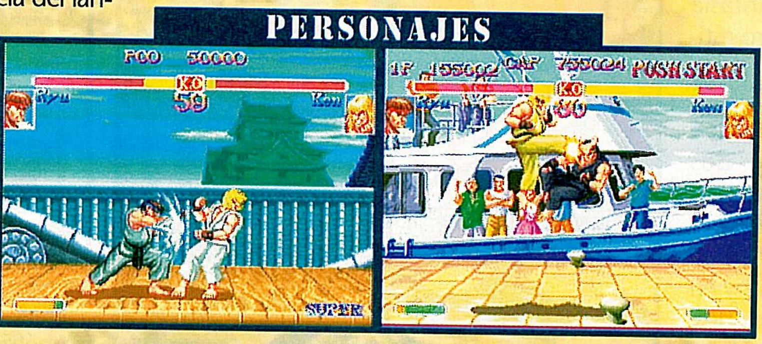








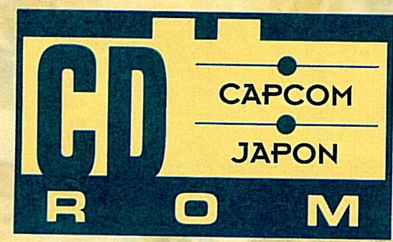
convertir el último capítulo de la saga, **SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO** o **SUPER STREET FIGHTER 2X: GRAND MASTER CHALLENGE** para los japoneses, debido a la gran importancia del lanzamiento para una máquina *Slow-selling* como ***3DO***. El resultado ha sido brillante, inesperado y esperanzador, aunque **Capcom** ha sacrificado los excelentes scroles de fondo e incluso el suelo en perspectiva de paralaje de algunos escenarios para garantizar todas las animaciones y colorido del original, el espectacular tamaño de los personajes y el formato *Full Screen*. La música merece una mención especial gracias a la impecable calidad conseguida por el sistema *Virtual Q-Sound*, ya utilizado en la recreativa original y en **DARKSTALKERS**, más conocido como **VAMPYRE** por los usuarios japoneses. La intro de **SSF2 TURBO** también permanece intacta y junto con la barra de *Super Power*, los nuevos finales y la presencia de **Akuma** se convierte en las novedades más sobresalientes de esta última conversión. Como detalles mejorables se podrían destacar el sonido FX y la utilización del inadecuado pad de ***3DO***. Por esa razón, **Capcom** ha lanzado un pad de seis botones para ***3DO*** en Japón y estados Unidos. Pronto tendremos oportunidad de presenciar esta conversión para ***PlayStation*** y ***Saturn*** .



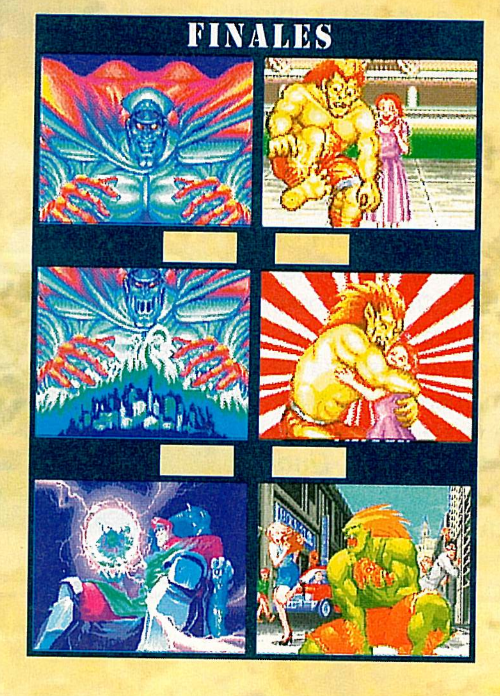














THE REAL GAMEMASTER

SUPER NINTENDO
KIRBY'S TEE SHOT
10 MEGAS
HAL
JAPON

Todos habíamos oído hablar de este juego, pero hasta ahora nadie había tenido oportunidad de jugarlo. **Hal** no ha querido demorar más la aparición de Kirby en el formato rey de **Nintendo** y para ello ha elaborado un completo, complejo y delicioso minigolf de fantasía al más puro estilo ZANY GOLF. **KIRBY´S TEE SHOT** incluye modo de dos jugadores simultáneos y la jugosa posibilidad de aprender el difícil control de Kirby en 20 jugosas y entretenidas lecciones. La calidad técnica del juego está, por supuesto, a la altura de las circunstancias y nos introduce a la perfección en bellos y complejos entornos isométricos donde nuestra misión principal será introducir a Kirby en el hoyo correspondiente. Pronto tendréis más noticias de este título.


2 PLAYER





INTRO
MUNDOS

MEGA DRIVE
ALIEN SOLDIER
16 MEGAS
TREASURE
JAPON

Treasure ataca de nuevo y esta vez viene acompañada de su artillería más pesada. Esta compañía destacó desde el comienzo de su andadura por la espectacularidad gráfica de todos sus lanzamientos, permitiendo a los castigados usuarios de *Mega Drive* observar más de 64 colores en pantalla y vociferar de alegría con las innumerables y brillantes rutinas gráficas que acompañaban al cartucho. **ALIEN SOLDIER** posee la friolera de 25 fases, un curioso sistema de armamento programable y una colección de endemoniados ***Final Bosses*** de impecable factura.


FINAL BOSSES

ELECCION ARMAS




SUPER NINTENDO

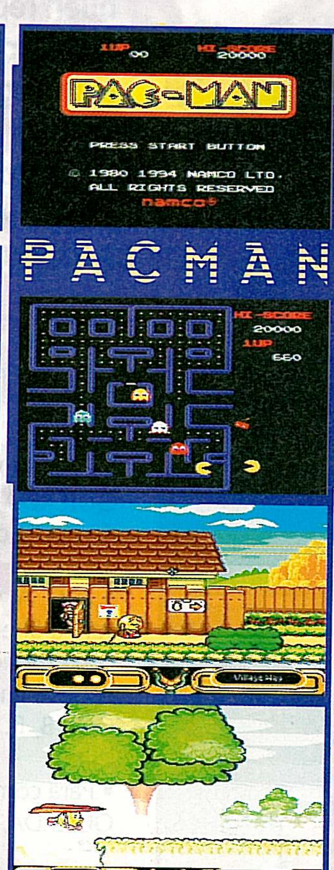
PACMAN 2

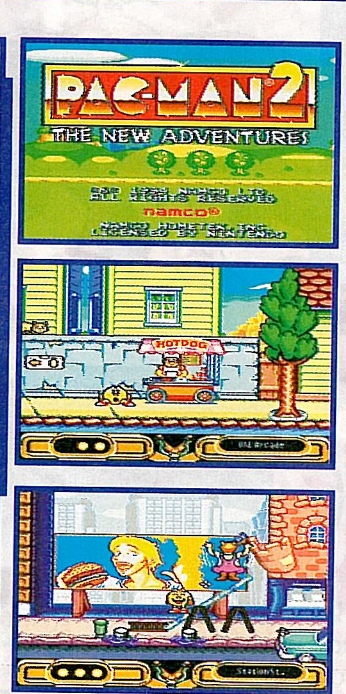
16 MEGAS

NAMCO

JAPON







Namco se ha convertido a través de los años en una de las grandes protagonistas del panorama mundial del videojuego. Con el lanzamiento de RIDGE RACER los éxitos continúan y ahora ultima las conversiones para ***PlayStation*** de STAR BLADE ALPHA y CYBERSLED. **PAC MAN 2** aparece tras el genial PAC IN TIME, aunque en este caso mezclando el desarrollo de títulos como PAC LAND y DIZZY para crear una gran aventura de cinco fases en el mundo de Pac.

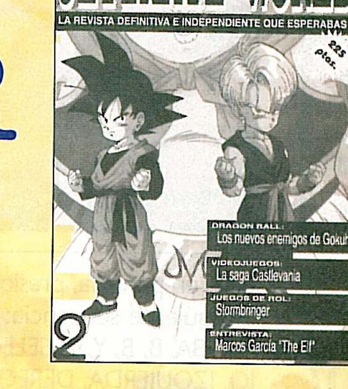
PERSONAJES



MASTER NEWS

COMANCHE: MAXIMUN OVERKILL PARA SNES... Novalogic programa bajo el más estricto de los secretos la conversión para *SNES* de COMANCHE, sin duda uno de los simuladores más espectaculares jamás creados para *PC*. Para recrear los espléndidos paisajes de COMANCHE, Novalogic ha utilizado su avanzada tecnología *Voxel*, capaz de crear complejas cordilleras ante nuestro ojos simulando una altura de hasta 100 pies y una velocidad de 150 millas por hora. Este cartucho protagonizado por un BOEING-SIKORSKY RAH-66 COMANCHE de ataque ligero incluye 30 misiones y opción de dos jugadores simultáneos. Olvidáos del *modo 7* y del *Texture Mapping* porque la tecnología Voxel vá más allá.

STAR FOX 2 SE ACERCA LENTAMENTE... Fox Mc Cloud y su escuadrón galáctico retornan a *Super Nintendo* en la segunda parte del genial STAR WING. Los flamantes 16 megas del cartucho han permitido a los programadores de *Nintendo* y *Argonaut* incluir sabrosas novedades como elección de naves, elegir planeta y sistema solar, y las más atractiva de todas: convertir nuestras naves en vehículos terrestres.

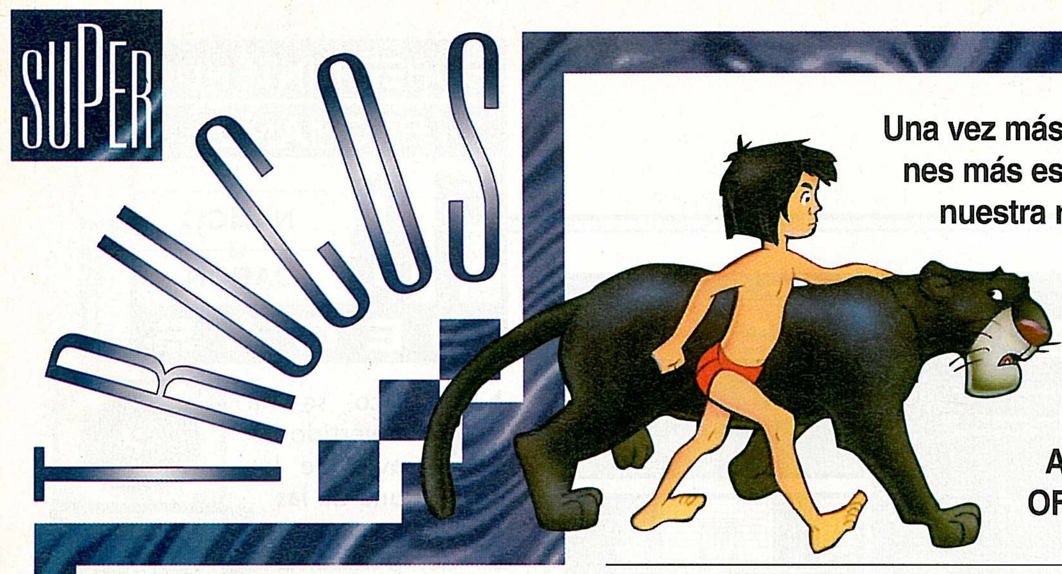


ULTIMATE WORLD: Desde la ciudad de Córdoba, y demostrando que no solo las grandes editoriales tienen derecho de publicar grandes revistas, llega Utimate World, el fanzine con más calidad y contenido de todos los que han caído en mis manos. Lo más destacado del número 2 de Ultimate World es un excelente reportaje sobre todos los capítulos de la saga CASTLEVANIA a través de doce páginas y realizado por un prometedor personaje llamado The Fox, ¡saludos Manuel!. Mención especial también para un original reportaje sobre la música en los videojuegos y una simpática entrevista que The Fox me hizo a finales de Septiembre. Mi más sincera enhorabuena a esta plantilla de profesionales del videojuego: Manuel Panadero, David Baca, Rafael Aguilar, Antonio Luis Baca, Francisco Antonio Sanz, Alvaro Carretero y José Mariscal. Si quieres más información sobre el fanzine Ultimate World ponte en contacto con ellos. Sus datos son: Coleccionistas del vídeo, calle de Los Olivos 6. (957) 40-10-03. Córdoba.

MAIL MASTER

Si queréis aportar ideas, datos, críticas o resolver algunas de vuestras dudas sobre el mundo del videojuego, escribidme a la revista indicando en el sobre MAIL MASTER. Se aceptan obsequios, polvorones de marca, licores y piropos femeninos.

SUPER TRUCOS

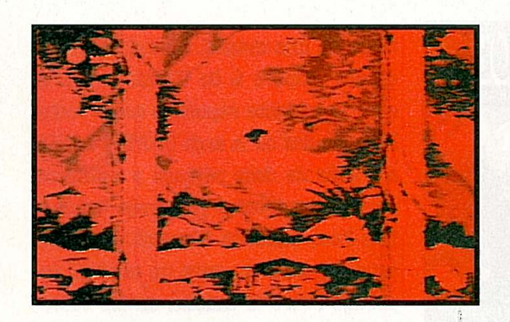


Una vez más, os ofrecemos una de las secciones más esperadas por todos los lectores de nuestra revista. En este número damos un buen repaso a uno de los arcades de plataformas más brillantes y jugables, JUNGLE BOOK, aunque sin olvidarnos de excelentes lanzamientos como REBEL ASSAULT, ACTRAISER 2, PIRATES OF DARK WATER y el omnipresente MORTAL KOMBAT II.

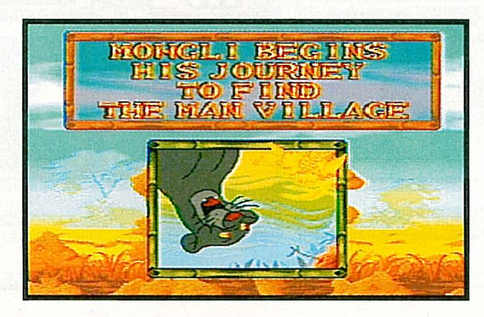
MEGA DRIVE

JUNGLE BOOK

Afortunados mortales, bienvenidos a las entrañas de esta simpática selva, donde las sorpresas más increíbles están a la orden del día. Pero si no os lo creéis, leed estos curiosos trucos. Traspasad el umbral y seréis bien recibidos por vuestro amigo Mowgli, que nos ha enviado un sobre desde su frondoso hogar repleto de indispensables códigos. Todos ellos deben ser introducidos, una vez pausado el juego, a una velocidad endiablada. Ahora tan sólo queda probar.









• • PASSWORD • •

• Con este código (ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A) parará el tiempo y os aportará bananas infinitas.

• A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B os llevará a Shere Khan, el jefe final del juego, con una vida. Para llegar con vidas y continues infinitos probad: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B, A, B, B, A, C, A, B, B.

• Para comenzar cerca de Baloo: B, A, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA.

• Empezar junto a la serpiente Kaa: C, A, A, B, C, A, A.

CABEZA ABAJO

• IZQUIERDA, A, DERECHA, ABAJO, B, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, C, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, con el pause. El juego se reseteará instantáneamente y podréis comprobar que el mundo está al revés.

PINTURA

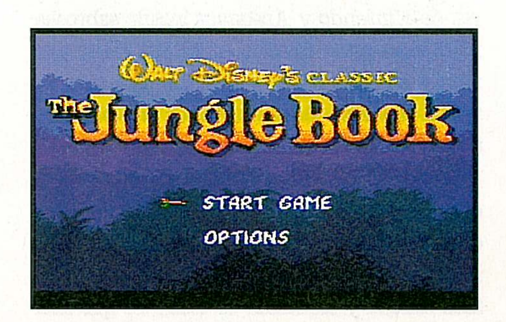
• A, B, B, A, C, A, B, B para cambiar el color de la pantalla a vuestro gusto.

SUPER NINTENDO

JUNGLE BOOK

• • ELEGIR NIVEL • •

Los poseedores de *Super Nintendo* que hayan disfrutado con las aventuras del popular Mowgli, tendrán ahora una nueva excusa para seguir indagando en los secretos de este formidable lanzamiento. Mientras que el logo de **Virgin** permanece en pantalla, presionad rápidamente la siguiente secuencia: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, B, B, Y, Y, SELECT, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, B, ARRIBA, Y. Si habéis ejecutado esta operación correctamente, escucharéis un espectacular redoble de batería. Ahora, tendréis que acudir a la pantalla de opciones para comprobar que ha aparecido una nueva alternativa: la selección de todos los niveles de **JUNGLE BOOK**, incluyendo las fases de bonus. Adéntrate en esta selva.



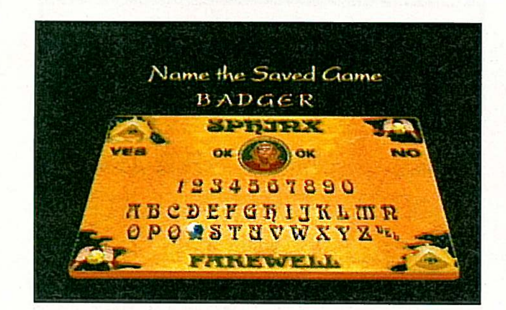


CD i

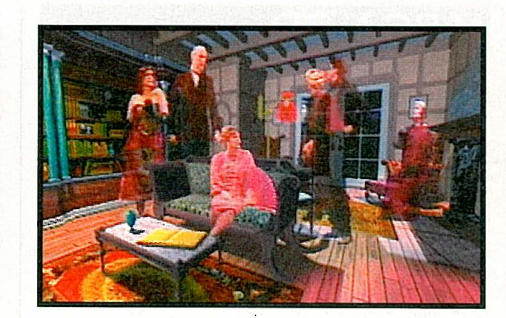
THE 7TH GUEST

• • ELEGIR NIVEL • •

El password BADGER os permitirá encontrar una habitación donde se encuentra un valioso mapa que, aunque no os sirva para resolver los puzzles, os indicará infaliblemente si aún os falta alguno por resolver. Id a la tabla de ouija y elegid la opción de salvar el juego. Cuando os pidan que le déis un nombre, introducid la palabra BADGER y teclead OK. Al retornar al tablero veréis que si situáis el cursor en una de las esquinas, se transformará en el icono de las mandíbulas. Por último, si presionáis cualquier botón, aparecerá la habitación perdida. Con estos trucos, alcanzar el final de este juego será más factible.



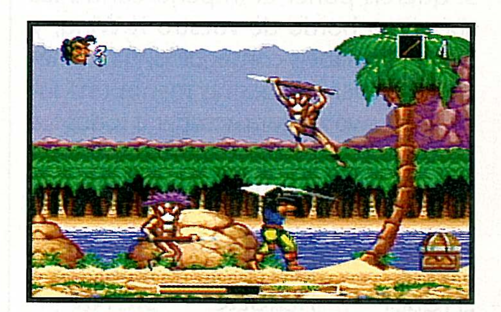




MEGA DRIVE

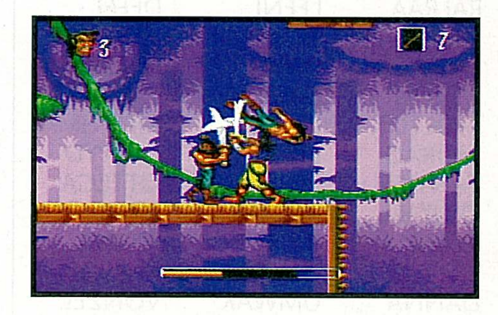
THE PIRATES OF DARK WATER

• • PASSWORDS • •



Para disponer de todos los elementos imprescindibles para conseguir el éxito en este título, hemos descubierto un código: DSILLER. Gracias a él comenzaréis con la madre de todas las espadas desde el principio del juego. Pero si queréis realizar avanzadillas con cualquiera de los tres héroes en otras fases, aquí tenéis una guía completa de passwords.

IITBDIA.	Port of Citadel.
NCOOKIE.	Citadel to port.
RITAZIM.	Port to Citadel.
JESSICA.	Citadel to Mountains.
ALEXISK.	Port to Mountains.
SCOOBYD.	Mountains to Janda.
STOYODA.	Andorus to Bridge.
TADSHIM.	Bridge to Andorus, full sword.
ALARTUS.	Andorus to Maelstrom.
DARRINS.	Bridge to Maelstrom, full sword.
MALCOLM.	Maelstrom to Caverns, full sword.



MEGA DRIVE

MEGA BOMBERMAN

• • PASSWORDS • •

El impresionante **MEGA BOMBERMAN** tiene una premisa fundamental, la jugabilidad. La diversión con este cartucho está asegurada, especialmente, en la modalidad para cuatro jugadores. No obstante si lo vuestro es jugar en solitario, este título no os defraudará en ningún momento, ya que su dificultad es bastante elevada. Para evitar sorpresas desagradables, os mostramos unos passwords que os facilitarán las cosas.

AREA 1 FASE 3	5120	AREA 4 FASE 3	9723
AREA 2 FASE 2	8111	AREA 4 FASE 4	3353
AREA 2 FASE 4	1051	AREA 4 JEFE	5653
AREA 3 FASE 2	8112	AREA 5 FASE 4	5654
AREA 3 FASE 4	1052	AREA 5 JEFE	7954
AREA 3 JEFE	3352	JEFE FINAL	0515













MEGA CD

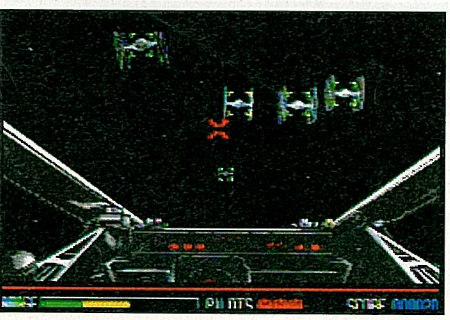
REBEL ASSAULT

• • PASSWORDS • •

Si queréis poner al Imperio contra las cuerdas a bordo de vuestro X-Wing, y aún no lo habéis conseguido, nada mejor que tener en vuestras manos una lista de passwords para acceder a todos los niveles, y en las tres modalidades de juego. Una auténtica pasada.

FACIL	NORMAL	DIFICIL
BOSSK	BOTHAN	BORDOK
ENGRET	HERGLIC	SKYNX
RALRAA	LEENI	DEFEL
FRIJA	THRAWN	JEDGAR
LAFRA	LWYLL	MADINE
DERLIN	MAZZIC	TARKIN
MOLTOK	JULPA	MOTHMA
MORAG	MORRT	GLAYYD
TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
OSWAFL	RASKAR	RIFHII
KLAATU	JHOFF	IZRINA
IRENEZ	ITHOR	KARRDE
LIANNA	UMWAK	VONZEL
PAKKA	ORLOK	OSSUS
NORVAL	NKLLON	MALANI





SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2

• • PASSWORDS • •

El ángel guardián no tiene límites cuando imparte justicia. Pero si alguno se ha quedado rezagado, y aún no ha tenido oportunidad de contemplar la totalidad de las 14 fases que componen este maravilloso juego, aquí tenéis una lista completa de passwords para lograr el objetivo.

PASSWORDS:

BENEFIC:..................VCLD XVTX SLCS
TORTOISE: .....MLWK BPZW DTZS
PALACE: ....MLWK DTCB XDCS
DEATH FIELD:.......MLWD FCLD FTTZ
MODERO: ....MPKD TVSC CZVS
DEMON'S CAVE: MWMJ SLZD ZXJH
ALMETHA: ....MWPB HWBW VLZC
PALACE 2: .....MWPB HHCS MPXF
GRATIS: ....MWWS PZDS XSWF
STORMROOK: MWDL CXBM CFZW
ALTHERIA: ....MFCY BPXT CXBY

GAME BOY

WARIO LAND

• • VIDAS INFINITAS • •

La tercera parte de las aventuras de Mario, protagonizada por el enemigo más simpático de **Nintendo**, va a ser pan comido con este sencillo truco. Pulsad START en cualquier momento del juego. Una vez pausado, hay que pulsar SELECT 16 veces seguidas. Si lo habéis hecho correctamente, aparecerá un cuadrado negro junto al icono de la cabeza de Wario. Con el botón B, y pulsando IZQUIERDA o DERECHA, podréis mover la caja. Con ARRIBA y ABAJO lograréis aumentar el número de vidas, monedas, corazones y tiempo.

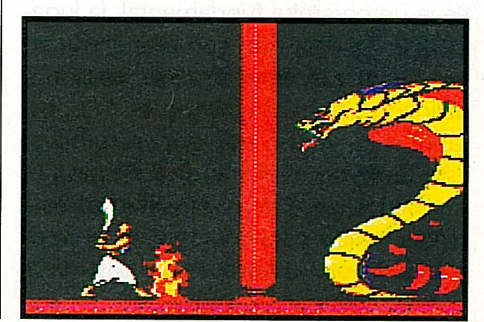


GAME GEAR

ALADDIN

• • INMUNIDAD • •

ALADDIN fue todo un bombazo en su día, y han sido muchos los que han intentado liberar a la princesa de las garras del malvado visir. Ahora, la excelente conversión que realizó la compañía **Virgin** para ***Game Gear*** también ha caído en nuestras redes. Acudid a la pantalla de passwords e introducid el código: AIQY. Cuando comencéis el juego, podréis comprobar que nuestro estimado Aladdin es transparente e inmune a todos los malévolos golpes de sus adversarios. Además, podréis salvar sin dificultad todos los obstáculos del camino.

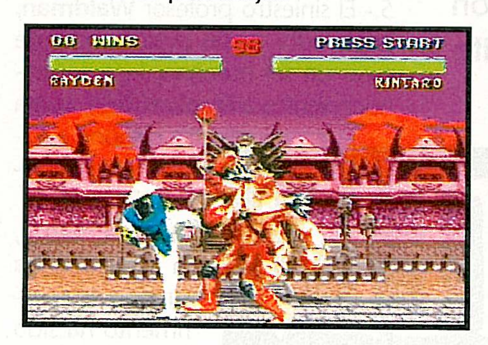


SUPER NINTENDO

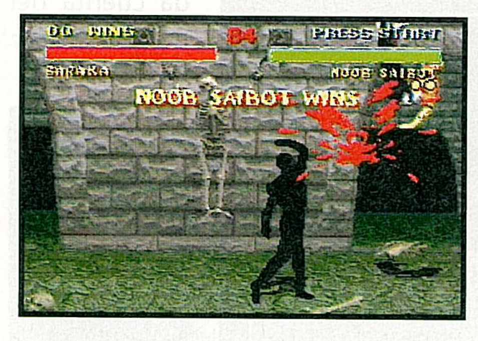
MORTAL KOMBAT

• • CODIGOS MORTALES • •

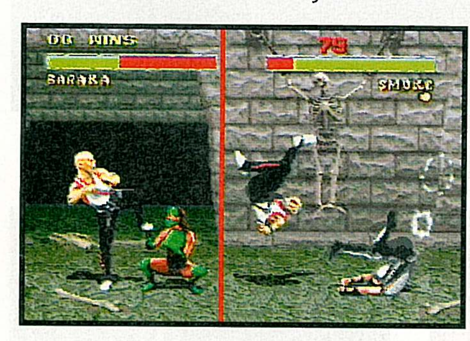
MORTAL KOMBAT II se muestra realmente imparable, y no cesa de sacar a la luz nuevos trucos y secretos para mantener a los luchadores más empedernidos en ascuas durante todo el mes. Para hacer boca, os enseñamos unas cuantas combinaciones letales para reventar vuestros cartuchos. Todos las secuencias deberán ser introducidas en la pantalla de selección de personajes.



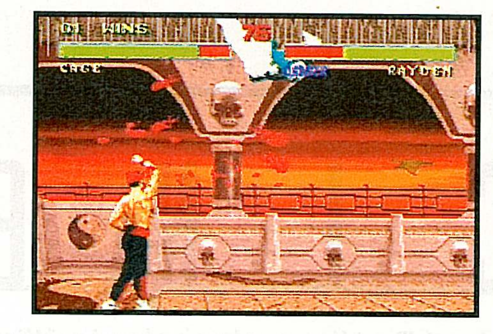
KINTARO. ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, SELECT.



NOOB SAIBOT. IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA y SELECT.



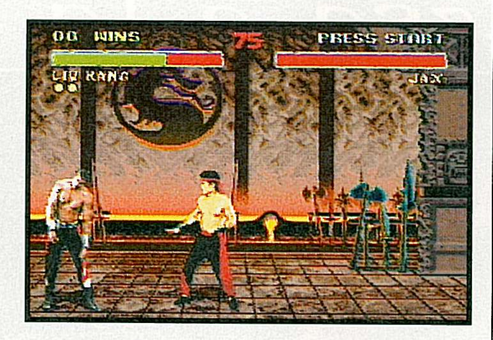
JADE. ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y SELECT.
SMOKE. ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA y SELECT.



SUPER GOLPE. Con la siguiente combinación eliminaréis a vuestros adversarios fácilmente. Bastarán un par de golpes para acabar con ellos. ABAJO, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, SELECT.



30 CREDITOS. Con la siguiente secuencia conseguiréis un jugoso número de créditos: IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, SELECT.



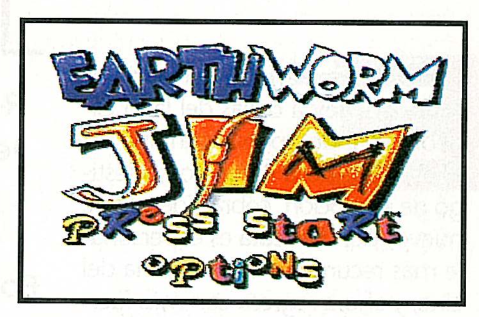
TIEMPO EXTRA para realizar los fatalities: ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, SELECT. Aumenta el tiempo hasta 15 segundos.



SHAO KHAN. Para aquellos que tengan problemillas para llegar a enfrentarse al jefe final del juego: DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, SELECT.

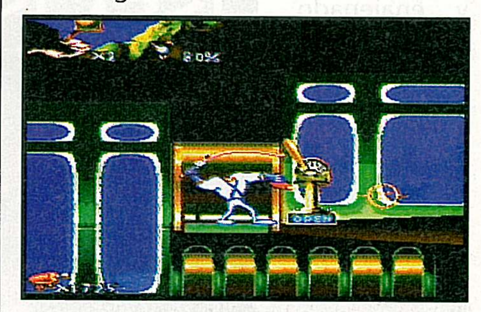
SUPER NINTENDO

EARTHWORM JIM



• • SELECCION DE NIVEL • •

El gusano de **Virgin** se ha enfundado su pistola para mantener una charla con nosotros. Y en un alarde de generosidad, se ha dignado a brindarnos un secreto de la entrega para *Super Nintendo*. Una simple y eficaz secuencia que os permitirá pasar de fase. Lo primero que debéis hacer es empezar el juego y pausarlo. Ahora pulsad A e IZQUIERDA a la vez, y a continuación B, B, A. Volved a accionar A y DERECHA a la vez y B, B, A. Una vez que quitéis el pause, habréis accedido a la fase siguiente.







CINE

Robert De Niro protagoniza la última versión de Frankenstein. Esta nueva película, dirigida por Kenneth Branagh y producida por Francis Ford Coppola, promete ser uno de los grandes éxitos en taquilla de las próximas fechas. Con un reparto de lujo, vuelve a la pantalla la creación de la escritora Mary Shelley. El mito mantiene toda su vigencia.



El mito de **Frankenstein**, creado por **Mary Shelley** a orillas del lago Ginebra cuando apenas contaba 20 años, y con Lord Byron como testigo de excepción, cobra vigencia de nuevo. Con **Drácula** es el personaje más recurrente en la historia del cine, y ahora regresa con más fuerza que nunca gracias a la producción de **Francis Ford Coppola**, la dirección del nuevo genio del cine británico **Kenneth Branagh**, y la fuerza e interés que **Robert De Niro** aporta al personaje central.

1.- En 1974 el capitán **Walton** está obsesionado por llegar al Polo Norte. De pronto, su tripulación se encuentra con algo inesperado.

2.- Entre el hielo y enajenado, emerge la figura del doctor **Frankenstein,** quien relata su terrible y patética historia.

3.- Heredero de una rica familia, está enamorado de su hermana adoptiva, a quien deja junto a su padre para ir a estudiar medicina en Ingolstadt.

4.- Soñando con un mundo nuevo, **Frankenstein** es ayudado por un compañero, el comprensivo **Henry,** mientras el cólera se expande por la ciudad.

5.- El siniestro profesor **Waldman,** explorador de las posibilidades de crear un ser humano, lega sus conocimientos a **Frankenstein,** quien se dispone a trabajar en un laboratorio secreto.

6.- Finalmente, la Criatura ha surgido. El experimento ha sido un éxito, pero **Frankenstein** se da cuenta del horror y pretende eliminarlo.

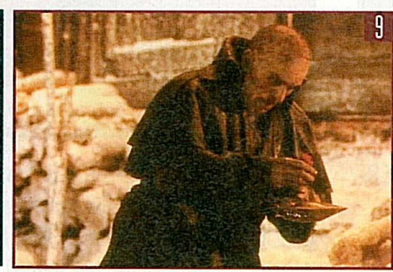


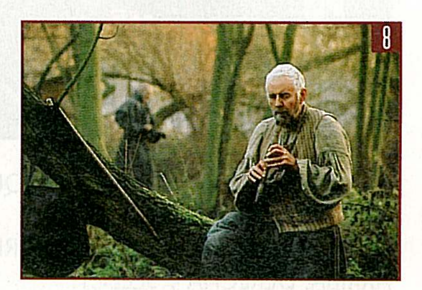






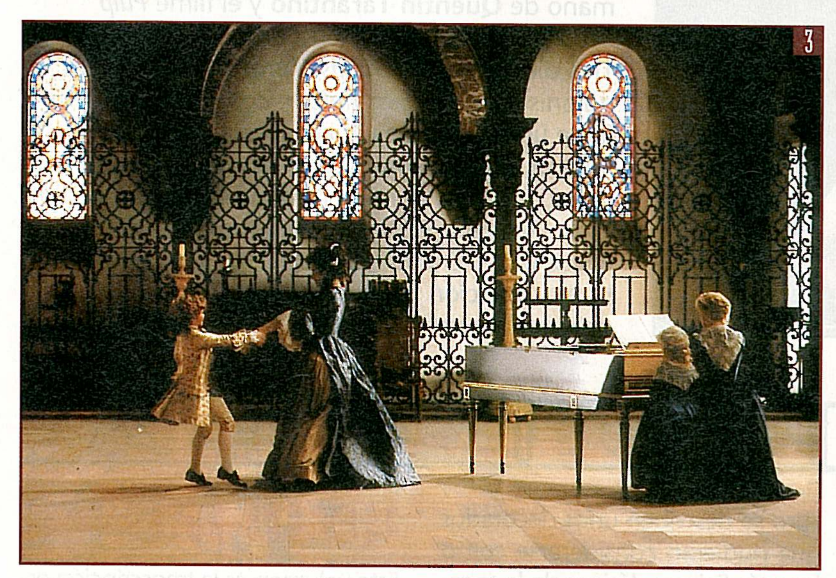
TITULO: Frankenstein de Mary Shelley
TITULO ORIGINAL: Mary Shelley's Frankenstein
DIRECTOR: Kenneth Branagh
INTERPRETES: Kenneth Branagh, Robert De Niro, Helena Bonham Carter, Tom Hulce
COMPAÑIA: Columbia GENERO: Fantástico
ESTRENO: 13.1.95 CALIFICACION: Muy buena

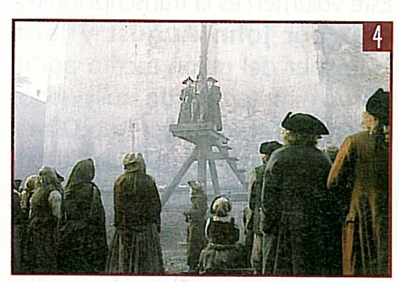


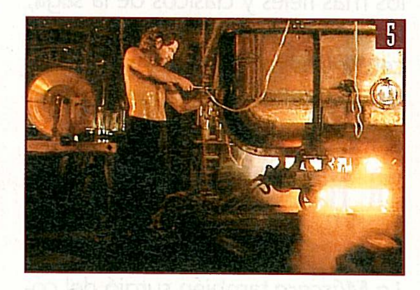


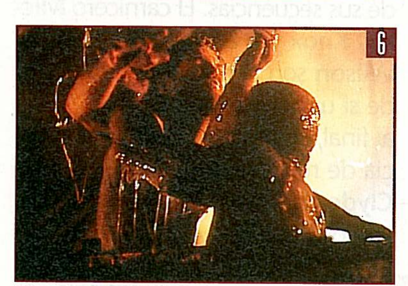












Robert De Niro realiza una magistral interpretación de Frankenstein, la más extraordinaria creación de la escritora Mary Shelley. Un éxito seguro.



7.- Mientras el joven doctor vuelve a casa, la Criatura consigue escapar del cólera y de quienes le hacen frente.

8.- Al fin, la Criatura se refugia en las proximidades de una casa de campo, y aprende a leer y a hablar a medida que lo hacen dos chicos.

9.- La Criatura vuelve pretendiendo que **Frankenstein** cree para él una compañera. Enfurecido, acaba con la vida del padre de su creador, y también con la existencia de sus seres más queridos.

10.- **Frankenstein** y la Criatura se citan en los hielos del Polo, donde tendrá lugar su último y más cruento enfrentamiento.

J. P. DE CASTRO



De charla con el vampiro

Niel Jordan, uno de los más imaginativos realizadores británicos, ha llevado a la pantalla, por fin, la versión de las celebradas *Vampire chronicles* de Anne Rice. Con un reparto de lujo en el que destacan Tom Cruise, Brad Pitt y nuestro Antonio Banderas, se repasa una historia verdaderamente atractiva por parte del que fuera el creador de *En compañía de lobos*.

El vampiro Lestat se alimenta se ríos de sangre y puede dar la inmortalidad a quien él desee. Entre sus víctimas aparece Louis de Pointe du Lac, con quien se encontró en Nueva Orleans cuando acababa de perder a su esposa y a su hija. Doscientos años después, en época actual, el vampiro Louis cuenta su historia a un joven reportero. Se trata de una biografía llena de pena, amor, deseo y éxtasis.

TITULO: Entrevista con el vampiro TITULO ORIGINAL: Interview with the vampire
DIRECTOR: Neil Jordan INTERPRETES: Tom Cruise, Brad Pitt, Antonio Banderas, Stephen Rea, Christian Slater
COMPAÑIA: Warner GENERO: Fantástico ESTRENO: 16.12.94 CALIFICACION: Buena



EL REGRESO DE TRAVOLTA

CINE



No cunda el pánico, porque no regresa el figurín bailón ídolo de las jovencitas y espejo de horteras. Tampoco tenemos una nueva película con bebé o animal que habla. **Travolta** regresa con todos los honores de la mano de **Quentin Tarantino** y el filme *Pulp fiction*, último ganador en Cannes.
Tras dirigir *Reservoir dogs*, **Tarantino** fue el guionista de *Asesinos natos* y consiguió para este filme un reparto de altura, donde también figuran, entre otros, Umma Thurman, Harvey Keitel, Amanda Plummer, María de Medeiros, Eric Stolz, Rosanna Arquette, Christopher Walken y Bruce Willis. De nuevo, combina hábilmente humor y acción para contar tres historias delictivas entrelazadas y sorprendentes.

LIBROS

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

BATMAN. LA MASCARA DEL FANTASMA

Bob Kane creó el personaje del murciélago enmascarado, que tuvo en *La máscara del fantasma* uno de sus puntos culminantes. Mientras disfrutamos del vídeo -editado por **Warner**-, podemos enriquecer su bagaje con la novelización efectuada por **Geary Gravel**, en la cual se nos presenta a un **Batman** enamorado, mientras persigue sin tregua a un enigmático criminal cuyos actos son imputados al propio héroe. Por primera vez, **Batman** se plantea la disyuntiva de colgar su capa y su antifaz por la mujer que ama o continuar con su afán justiciero que tiene su alter ego en el millonario **Bruce Wayne**. No cabe duda de que en este libro se describen unos decorados que pudieran considerarse como los más fieles y clásicos de la saga, al tiempo que en el relato aparecen todos los personajes habituales de Gotham City, que tan bien conocemos desde hace años.

BATMAN
LA MÁSCARA DEL FANTASMA
Novelización de Geary Gravel. Basada en el guión original de Alan Burnett.
HORA CERO
8 páginas con fotos a color de la película

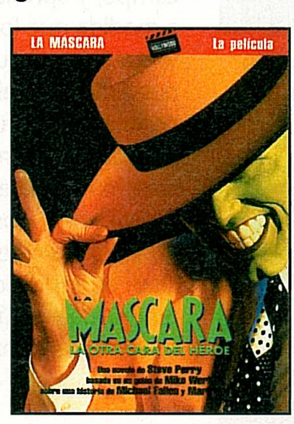
En esta obra, realizada por Geary Gravel, el famoso héroe se plantea la posibilidad de colgar su capa y su antifaz para dedicarse por completo a su enamorada. Pero, la vida del popular Batman no es tan sencilla.

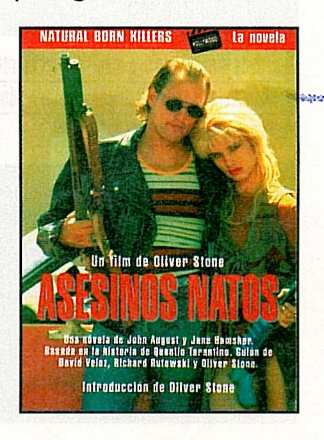
LA MASCARA: LA OTRA CARA DEL HEROE

La Máscara también surgió del cómic, y vive en cine un triunfo inesperado. La película combina realidad virtual con humor y acción, los mismos ingredientes que destila la novela de **Steve Perry** basada fielmente en el guión firmado por **Mike Werb**. La imaginación de esta novela hace guiños, incluso, a la actualidad, como cuando el personaje central de la aventura recoge el Oscar y cambia su vestimenta por un modelo que sería la envidia de la mismísima **Cher**.

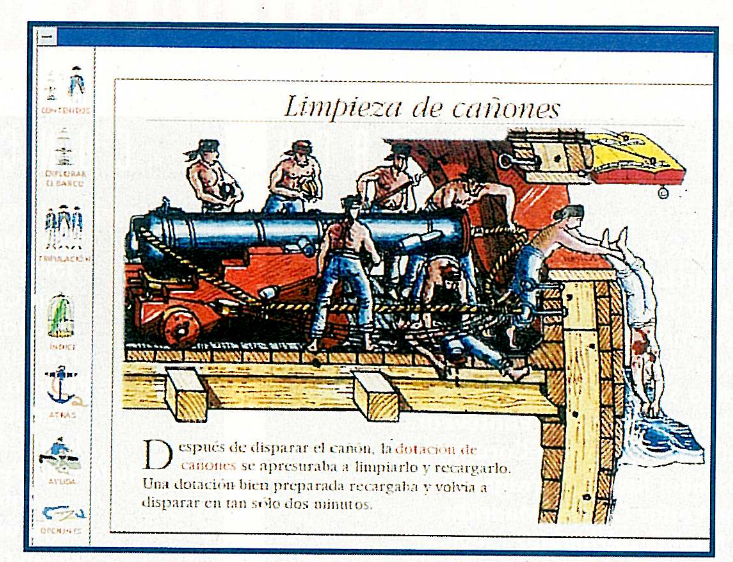
ASESINOS NATOS

Este volumen es la transcripción escrita por **John August** y **Jane Hamsher** del guión escrito por el nuevo niño terrible de Hollywood, **Quentin Tarantino**, y que **Oliver Stone** convirtió en película de éxito. Sin embargo, este filme provocó algún que otro escándalo por la violencia contemplada en algunas de sus secuencias. El carnicero **Mickey Knox** y la adolescente **Mallory Wilson** son la pareja que deja tras de sí un reguero de sangre y que, al final, se inmolarán en una especia de reencarnación de **Bonnie y Clyde**. El propio **Oliver Stone** escribió el prólogo de la novela.





La colaboración entre el Grupo Zeta y la compañía editora Dorling Kindersley ha dado como rsultado la creación de Zeta Multimedia, una nueva empresa que acaba de inciar sus actividades en el mundo de las aplicaciones multimedia para ordenadores personales. Los primeros títulos estarán disponibles en la próxima primavera.



Zeta Multimedia nace con la intención de conservar el concepto de libro en formato CD ROM.

La aventura del saber

El planteamiento original de **Zeta Multimedia** es conservar el concepto de libro en el emergente formato digital del *CD ROM.* De esta forma se aprovecha la capacidad de almacenamiento. Los primeros títulos son:

■ **CIENCIAS.** Una obra de referencia adaptada a niños mayores de 10 años. Está organizada en cinco categorías que, en conjunto, incluyen más de 1.700 entradas, 80.000 palabras, más de 550 fotografías e ilustraciones, 20 secuencias de vídeo, 66 animaciones, 1.200 registros de sonido y más de 2 horas de audio digital.

■ **MI PRIMER DICCIONARIO.** Se dirige a niños de entre 4 y 9 años. Incluye más de un millar de palabras con sus definiciones, su descripción, una imagen representativa, una definición hablada y una animación.

■ **GALEON, UN BARCO DE GUERRA DEL SIGLO XVIII.** Es una aplicación específica que describe en sus más mínimos detalles todas las características de un buque de guerra del año 1.750. Con un diseño similar al de los libros de navegación de la época, se presentan unas competas descripciones visuales de los elementos que formaban el navío.

■ **EL CUERPO HUMANO.** Más orientado a los adultos, incorpora imágenes obtenidas con microscopios electrónicos. Cada uno de nuestros órganos se estudia en sus mínimos detalles.

■ **COMO FUNCIONAN LAS COSAS.** Recoge el concepto tradicional de explicaciones sencillas y asequibles para conceptos complicados. De este modo, más de 200 inventos de uso habitual son diseccionados de una manera muy visual para que los niños de entre 7 y 16 años puedan comprender su funcionamiento básico sin grandes esfuerzos.

resultados de concursos

CONCURO WE´ RE BACH

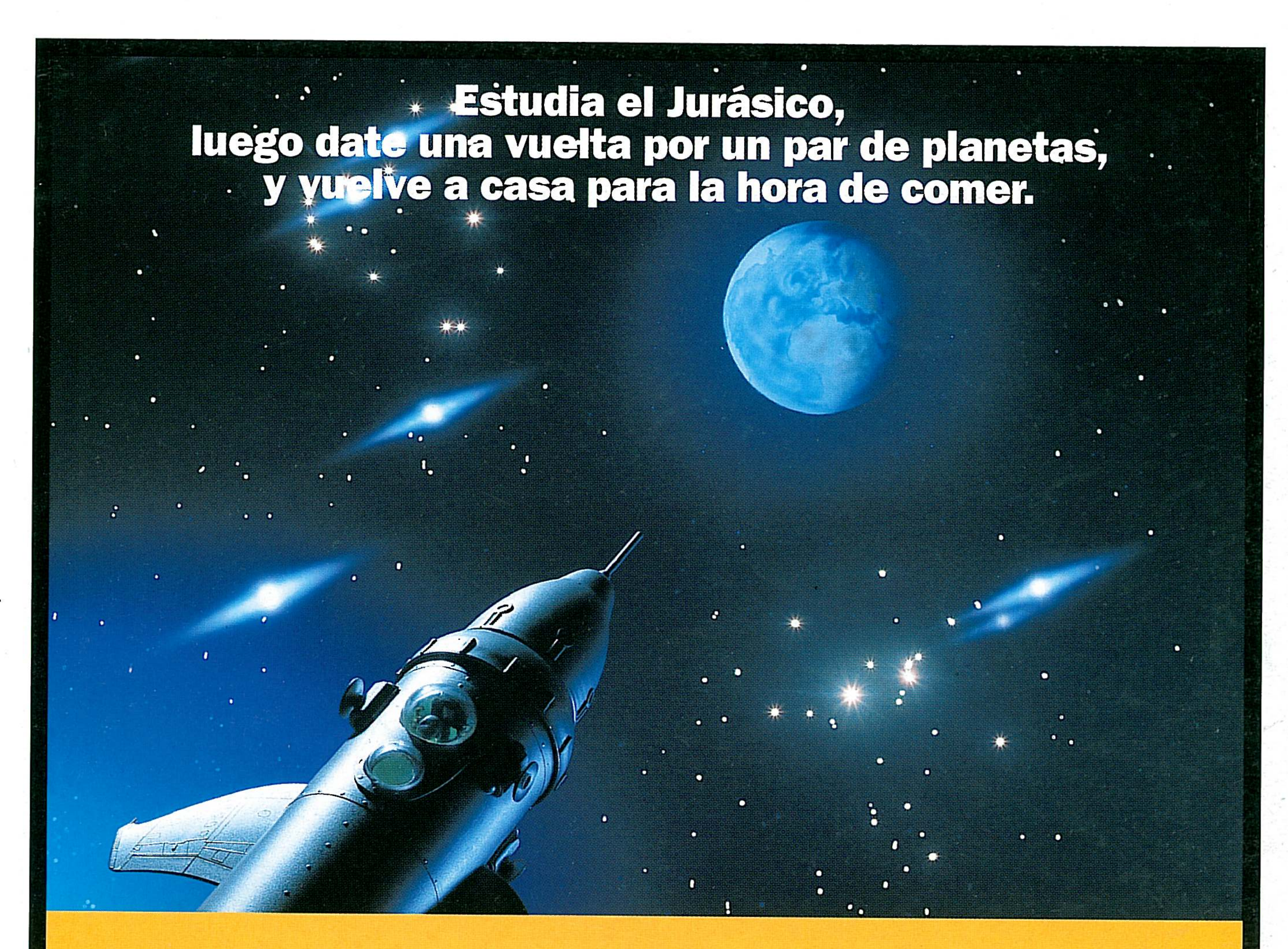
Los ganadores de las 25 películas de WE´REBACK son:
Jesús Fuentes Pacheco (Ciudad Real)
Olay García de Vega (Asturias)
Alberto Martínez Barcenilla (Madrid)
Francisco Zorita Aparicio (Córdoba)
Luis Carlos Martín Castrillo (Soria)
Pablo Serrano (Valencia)
Carlos Maqueira Paredes (Pontevedra)
Rubén Vila Merivo (La Coruña)
Dani Vallet Iusillo (Tarragona)
Jorge López García (Madrid)
Daniel Merina Hernández (Sevilla)
Manuel García Vidal (Baleares)
Manuel Gil Mangas (Baleares)
Jorge Vidal Santos (Alicante)
David Salva Juan (Baleares)
Vicente Jurado Pérez (Cádiz)
Enrique Jurado Pérez (Murcia)
Víctor Moral del Valle (Cádiz)
Juan Carlos Pablo Gómez (Barcelona)
Juan Carlos Cámara Pérez (Barcelona)
Jerónimo Allas Marcos (Madrid)
Daniel Navarro García (Madrid)
Juan Carlos Lozano Mauri (Baleares)
David Martín Ibáñez (Granada)
Cesar Talavera Abad (Valencia)

CONCURO BATMAN

Los ganadores de las 25 películas de BATMAN son:
Fernando García Bieco (Valencia)
Jordi Albinana Martínez (Valencia)
Luis Carlos Martín Castrillo (Soria)
Claudio Lucas Campillo (Alicante)
Francisco Zurita Aparicio (Córdoba)
Ricardo Comas Almandoz (Barcelona)
Fco.Javier López Sánchez (C.Real)
Juan Carlos Lozano Mauri (Baleares)
Julio Iván Fernández Hernández (Pontevedra)
Antonio Villar Sánchez (Jaen)
Jesús Fuentes Pacheco (C.Real)
Mikel Cargamiñana García (Vizcaya)
Alfredo García Jiménez (Asturias)
Alesio Sánchez Fernández (Orense)
Eduardo Huerta Ramero (Valencia)
Ignacio Pérez Morán (Cádiz)
Fco. José Robles Cana (Barcelona)
Manuel Ladrón Sanz (Murcia)
Rodrigo Rodríguez Mendoza (Málaga)
Pablo De Carlos Fdez (Madrid)
Juan Antonio Reina (Granada)
Jorge Aguilera Galán (Madrid)
Xavier Bisbal González (Barcelona)
Adrián Ruido Vardes (La Coruña)
Manuel Pérez Horcas (Córdoba)

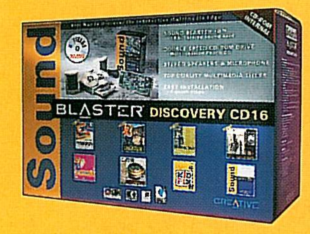
CONCURO DRAGON

Los ganadores de las 25 películas son:
Miguel Angel Sánchez González (Málaga)
Luis Alberto Martínez Luna (Zaragoza)
Francisco Gómez López (Alicante)
Mario Romero Ramada (Valencia)
Javier Valero Muñoz (Valencia)
Mario Megías Carazo (Granada)
Constantino Miradas Vara (Granada)
Sergio Surroca Sierra (Madrid)
Francisco Martorell Ferrer (Baleares)
Arnau Serrano Paris (Barcelona)
Víctor Martínez Sierra (Madrid)
Mónica María Real Alvarez (La Coruña)
Luis Mariscal Fdez (Cádiz)
Xavier Salvador Lagunas (Barcelona)
Xavier Aguila Macías (Cádiz)
Marc Macaya Font (Barcelona)
Javier Oliva Gutiérrez (Cádiz)
Fco. Javier López Sánchez (C.Real)
Antonio Ramos Llaurado (Tarragona)
Miguel Angel Tamoces Martínez (León)
Oscar Pascual Maroto (Madrid)
Juan Antonio Reina Melgar (Granada)
Fco Javier Izquierdo Soriano (Albacete)
Rodrigo Rodríguez Mendoza (Málaga)
José Manuel Tey James (Cádiz).



Te presentamos los Sound Blaster Multimedia Upgrade Kits.

El mundo avanza hacia la multimedia, tanto si se trata de pilotar una nave espacial en el último juego de ordenador como de estudiar a los dinosaurios a través de un CD-ROM interactivo, y los Sound Blaster Multimedia Upgrade Kits son la forma de llegar hasta ella.



Sound Blaster es, por supuesto, una de las marcas de productos de sonido, vídeo, CD-ROM, y demás periféricos multimedia, más conocida del mundo. Y hoy te ofrecemos todo una extensa gama de kits multimedia para satisfacer las necesidades de todo el mundo: desde el más experto jugador de juegos de ordenador hasta el más entusiasta de la multimedia. Cada kit trae todo lo necesario para que tu PC entre en la nueva era de la informática: un CD-ROM para que puedas aprender con los cientos de títulos de educación que ya están disponibles; dos altavoces estéreos de alta calidad; una tarjeta de sonido de Creative Labs y además una biblioteca de software de educación y ocio en CD-ROM para que entres ya.* Y todo esto viene en un paquete muy fácil de instalar y a un precio muy asequible.

Si quieres ver como tu PC entra en la nueva era con el Sound Blaster Multimedia Upgrade Kit, llama a uno de los distribuidores de Creative Labs que aparecen a continuación.



COMPUMARKET SA TEL: 91-361 31 52 COMPUTER 2000 TEL: 93-499 91 11 INGRAM TEL: 93-263 05 75 SINTRONIC SA TEL: 977-29 72 00 UMD SA TEL: 94-476 29 93

** No todos los kits contienen los productos que se citan.*